月刊コインジャーナル12月号（昭和56年11月24日第3種郵便物認可 第7巻第12号 通巻80号）昭和57年12月20日 毎月1回20日発行 定価1,200円

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

DECEMBER 1982 12 Vol.7 NO.80

商標・意匠登録・実用新案申請中

BIORHYTHM

バイオリズムマシン

オペレーター待望の新製品！
未来を予知出来るマシン登場

この機械１台で２週間分のバイオリズムと、当日のバロメーターと、相手との相性診断の３つを知ることが出来る多能式マシンです。

新発売

今日は調子が良いとか、思いがけないミスをしてしまうとか、此の様な経験は誰にしもあることです。何故、同じ人間なのに気分や、能力が日々変ってしまうのか。偶然とか、運命とか答えるしかないのでしょうか。

いえ、その疑問にバイオリズムが明瞭な答を示します。

バイオリズムは文字通り生命のリズムのことで、人間の生命現象の活動にみられる周期性を対象としています。

此のリズムは、生命が尽きるまで連続している３つのリズムで、時計の針のように正確に人間活動の変化をつくり出しているのです。

〒91-23043

●仕様

外形寸法/1,120(高さ)×450(巾)×400(奥行)

重量/40kg

電源/100±20V50/60Hz

コイン種類/100円

消費電力/50W(蛍光灯OFF時40W)

用紙/感熱紙(巾60直径75ロールペーパー)1巻当り150回

写真のパネルとテントはオプションです。

株式会社ユニエンタープライズ
Uni Enterprise CO., LTD.

東京／渋谷区代々木三丁目24番3号 ☎03(370)0331(代)
東北／仙台市若林一丁目10番12号 ☎0222(86)9611(代)

●OVERSEAS DEPARTMENT OFFICE 3-24-3, UMEMURA BLDG. 5F Yoyogi Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN 151
PHONE : TOKYO(03)370-0331 TELEX : 852821 UEPCOL J CABLE : SENDAI "UEP" FAX : 03-370-2071

新しい波、興れ！

NEW POWER TAKE PLACE…

株式会社 ORION

■東京　〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1 ☎(03)204-0469(代表)
(早苗ビルIF)　TELEX 2324581 JMEXP, J
■大阪　〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12-33 ☎(06)325-3843(代表)

独走ベスト3だから最高に『オ・モ・シ・ロ・イ』

▼ポパイ(任天堂)

オリーブのハートをポパイがキャッチ♥アイドルキャラクター『ポパイ』が活躍。

▼フロントライン(タイトー)

コミカルタッチのコンバットゲーム🎌歩兵を指揮して敵陣を占領、君が総指揮官だ★

▼プロピューター(日物)

日本の伝統絵柄をコンピューターが再現。艶やかに、いざ切札…。

省力・自動・合理化機械・販売・リース　総合商社

太東商事株式会社　TAITO SHOJI CO., LTD.

東京本社　東京都渋谷区代々木２丁目６番８号
〒 151　中島第1ビル7F　TEL　03—379—7322(代)
山梨工場　山梨県東八代郡石和町四日市場１７１８
〒 403　TEL　05526—２—４７１８(代)

HEAD OFFICE
NAKAJIMA DAIICHI BIDG., 2-6-8,
YOYOGI, SHIBUYA, TOKYO.
PHONE 03(379)7322

あらゆる電子部品の需要に、迅速・信頼で応えます。

電子部品のオールラウンダーを自認する加賀電子は、ありとあらゆる部品を取り扱い、セットメーカーの需要に応えています。まだ単に電子部品の販売、供給のみにとどまらず新製品の紹介や、新製品の開発依頼などユーザーと部品メーカーとの間の情報伝達の円滑化にも努め、迅速で信頼に応える営業活動を行っています。

主な取扱品

- ●CRTディスプレイ
  KZ-06E・08E・10E・12E・14E・16E・18E・20E・26E
- ●スイッチングレギュレータ
- ●ファンモーター
- ●LSI
- ●デジタルカウンタ
- ●レバーアッセイ
- ●トランジスタ
- ●ダイオード
- ●サイリスタ
- ●バリスタ
- ●サーミスタ
- ●フォトカプラ
- ●発光ダイオード
- ●抵抗器
- ●コンデンサ
- ●コイル
- ●フィルター
- ●トランス
- ●水晶振動子
- ●可変抵抗器
- ●半固定抵抗器
- ●可変コンデンサ
- ●スピーカー
- ●スイッチ
- ●リレー
- ●コネクタ
- ●プラグ
- ●ジャック
- ●ソケット

KAGA DENSHI

加賀電子株式会社

本　社　東京都文京区湯島３－14－２
〒113 TEL（836）５５１１（代表）
TELEX（265）５４５９ KAGATK－J
FAX（836）５５３０

多摩営業所　〒181東京都三鷹市下連雀1-14-16　☎0422-48-7111（代表）
北関東営業所　〒330埼玉県大宮市宮原町3-226-3　☎0486-67-3321（代表）
京浜営業所　〒146東京都大田区下丸子1－3－8　☎ 03-750-6111（代表）
京葉営業所　〒124東京都葛飾区奥戸4－25－15　☎ 03-696-5101（代表）
西東京営業所　〒192東京都八王子市宇津木町664-2　☎0426-46-1011（代表）
横浜営業所　〒194東京都町田市鶴間1－18－19　☎0427-96-7121（代表）
谷原営業所　〒176東京都練馬区土支田1-31-11　☎ 03-977-7011（代表）
北陸営業所　〒921石川県金沢市東力（ニ）180　☎0762-91-7511（代表）
U.S.A.　420 EAST, ALSTER AVENUE, ARCADIA, CA. 91006, U.S.A. TEL.213-681-8467
U.S.A.　EAST COAST OFFICE:TEL.203-549-6229　WEST COAST OFFICE:TEL.213-357-9991

●資料・カタログを近くの営業所へご請求のうえ、是非ご検討ください。

メダルゲームのスーパースター

AMERICAN ROULETTE

デビュー

斬新でカラフルなボディは従来のメダルコーナーのイメージを一新。アメリカンパワーでエキサイティング!!

カクテルタイプ
奥行730×横幅730×高さ1,000(㎜)重量70㎏

操作は簡単。前回までの当たり数字やＢＥＴに対する払い出し枚数が分かりやすく表示されます。それにNEXT GAMEでスリルもアップ。自動回転ホイールとテレビ画面の合体、メカトロニクスで臨場感も満点。その他ペイアウト率調整。クレジット、ペイアウト数等、各種データー読み出し可能の充実機能。ゴージャスな本格的アメリカンルーレットが楽しめます。

テーブル型(ボディ) 18インチ筐体

楽しくゲームをプレイするには、やっぱりボディが肝心。オペレーターとプレイヤーの声をいかしてつくられた機能重視の筐体です。

- 完全実装、配線済でお手持ちの基板がすぐに使えます。
- モニターは14インチ、18インチで交換可能。たて、よこ兼用です。
- コントロールパネルは、一般標準型。
- レバーは、２・４・８方向兼用。
- ダブルコインセレクターは取付可能。（１ヶはメクラ板）
- 中間コネクターは、60ピンを使用。
- 大型基板も収納可能。
- 電源容量もアップ(６Ａ)。

※14インチ筐体も好評発売中

より使いやすくなって新登場!!

仕様：横/860㎜, 奥行 560㎜, 高さ/610～760㎜, 重量/55㎏, 容量 100Ｖ：100～200Ｗ, 取付可能基板/350㎜×440㎜×90㎜

International Rental Electronics Machines
IREM
アイレム株式会社
IREM CORPORATION

■本社／大阪府松原市西大塚1丁目3番29号　TEL0723(32)4751(販売部)
3-29, NISHIOTSUKA 1-CHOME, MATSUBARA, OSAKA, 580
PHONE:0723(33)5451　TELEX:63074 IREM
■東京販売／東京都台東区池之端２丁目４—16　TEL03(824)2601(代表)
■松原工場／大阪府松原市西大塚１丁目５—16　TEL0723(36)1174(サービス部)

アイレムはこれからもお客さまの要望に応える有力機種を発売してまいりますのでご期待下さい。
以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては、ゲーム場運営基準を守ってご使用下さい。

アミューズメントの新しい星「本将棋」ゲーム

将棋

中級者用も新発売

「本将棋」のコンピューター対局プログラム遂に完成!!

ジャンピューターを先に開発しました弊社では、それにつづく息の長いTVゲームとして、このたび「本将棋」のコンピューター対局プログラムの開発に成功しました。子供からお年寄りまで日本中の将棋ファン待望のゲームといえましょう。この「本将棋」ゲームは詰将棋とことなり、序盤・中盤・終盤と大きく分かれてプログラムされており、あらゆる打ち手に対応でき、「本将棋」のダイゴミが味わえるマシーンです。

また、PARTⅡは、コンピューターに勝った場合、以後①角落ち、②飛車落ち、③飛車・角落ち、④飛車・角・香車落ちと除々に難度が増していく中級者向きのゲームです。このゲームは最高連勝記録と最少勝ち手数が画面に表示されます。

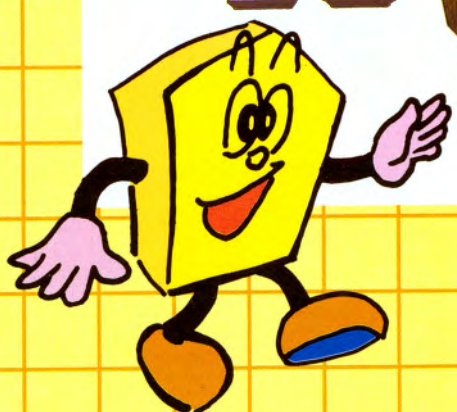
本将棋ゲーム

あそびかた

1. 8方向レバーで□(カーソル)を動かしたい駒に合せて 決定 ボタンを押して下さい。駒が点滅しますので、次にレバーで駒を移動させ、もう1度 決定 ボタン(成る時は 成り ボタン)を押して下さい。
2. 持ち駒を打つ時、 成り ボタンを押せば、〈盤⟷駒台〉の間をワープ(瞬間移動)できます。
3. 途中で動かす駒を変更したい時は元の位置にもどして 決定 ボタンを押す。
4. 持ち時間は( )分間です。それを過ぎると1手20秒以内に指さないとタイムオーバーで負けになります。(1局目)
5. 持ち時間がなくなった時、コインを追加すれば継続してプレイができます。
6. コンピューターに勝つともう1局できます。

☆1人用……2コイン
☆2人用(対局)……2コイン

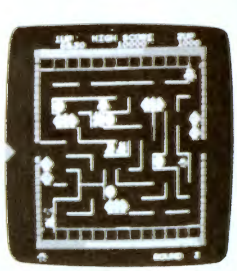
☆2人対局でゲームオーバーの時は1コイン追加でもう1局できます。



TALBOT PART II

石をぶつけて迫力倍増

- 1人用の時はコンピュータ・モンスターと対戦!!ウサギを全部自分のオリにつれもどした方が勝ち。(2人用は同時にプレイができる)。
- 敵はじゃましに体当りしてきますので石を投げてやっつけて下さい。
- ワナをボタンを押すことによりしかけられます。うさぎがかかるのを待ちます。
- パート1をよりおもしろく改良、ゲームもわかりやすくなりました。



ALPHA アルファ電子株式会社

〒362 上尾市愛宕1−16−9 エスカイア上尾204
TEL. 0487 (75) 2412(代表)

月刊 ダイナ ジャーナル
1982年12月

目次

今月のレポート ■「ポールポジション」の追っ駆け機『トップレーサー』か
■ダイエーレジャーランド販売に進出か介添役オムロン「ポールポジション」 …… 11
焦点「ビデオゲームプログラムは著作物」――インベーダー訴訟で東京地裁 …… 14

特集
'82年AMOAショー
ビデオ全盛でピンボールに翳り底力を見せ米国有力メーカー
1 AMOAショーグラビア …… 17
2 新製品リストアップ …… 23
3 出展者の横顔 …… 34
4 日本からの出展社 …… 36
5 来場者に聞く …… 40
6 プレスの見たAMOAショー …… 42

ハリケーン上陸
パースター
スタンダードタイプ
ボブキャット
低価格で高収益
ユニークな
キャラクターが大うけ!!
小型オリンピアマシーンを全国に浸透させた先発隊<ボブキャット>はそのボリュームとスリルいっぱいのゲーム性で人気沸騰!!
TOKYO PAVCO., LTD.
HEAD OFFICE :1-5-6 SHIBUYA, SHIBUYA-KU, TOKYO, 150, JAPAN. PHONE:TOKYO 03-498-1123
OSAKA OFFICE:4-5-20 NISHINAKAGIMA, YODOGAWA-KU, OSAKA, 532 JAPAN. PHONE:OSAKA 06-304-0105
For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

業界活性化のために（前）協会手続の民主化を
生きたい者を殺せるか？ …… 49
歳末催事開催之勧 サバイバルゲーム事入門 7 …… 56
技術の広場 24 …… 58
社会との対話を
仮空問答で予想する(2) 当業風思考演習ノート 20 …… 73
人間自身 フランス病・アメリカ病・日本病 16 …… 78
山形市／花小路・花笠通界隈 加藤康彦の盛り場レポート 24 …… 83
遊園地の文化史 12 遊園地と遊戯機械
施設の誕生と発展 …… 93
英国レポート 沈滞の中にも
地殻変動の兆し …… 109
英字版ダイジェスト …… 141
●ロケ別業況 …… 117
●業界通信 …… 122
●業界組織今月の活動 …… 126
●新製品ニュース …… 128
●売ります買います …… 130
●わが社のマドモアゼル／編集後記 …… 132

新発売

オリンピアマシン

バイキング

2タイプのスー

テラックスタイプ

大容量のタンク内蔵
脱着オールワンタッチ!!

メダル補給装置が不要になり、しかもメダルづまりが無い
先進のメカニズムは、ドアーの開閉をほとんど無くしました。
すべてをワンタッチ方式に切替えてメンテナンスも簡単!!

東京パブコ株式会社

本　社　東京都渋谷区渋谷1丁目5－6　☎03-498-1123　〒150
大阪支社　大阪市淀川区西中島4丁目5－20　☎06-304-0105　〒532

表紙と一刻（ひととき）

なまはげ　●12月31日〜1月1日

ここ秋田県男鹿地方の「なまはげ」はもともと小正月に行われていた来訪神行事であるが、戦後、小正月の風習がうすれたことで、大晦日から元日にかけての行事となった。

秋田県男鹿（おが）市

ウォー、ウォー…
雪の夜になまはげの叫びがこだまする、
そして北国の正月が訪れた。

ナマハゲの由来には何やら山伏修験のにおいがする。真山本山の登山口の門前部落にある五社堂に祀られている五匹の鬼。これは昔、漢の武帝が本山に渡来した時、連れてきた鬼だと言われる。この鬼たちはあらゆる苦役に従事し、忠実に武帝に仕えたが、正月十五日だけは解放され、欲するものを求めることを許されたのだという。この鬼たちがナマハゲである。そして、本山の柴灯祭りが終わればナマハゲは帰ってゆく。

「泣く子はいねがー。怠け嫁、怠け婿いねがー。もし泣いだり、親のいうことききがねば、貰ってゆぐ。ウォー、ウォー。」ナマハゲたちはドヤドヤと家にあがり込む。子どもや嫁、婿たちはいっせいに物蔭にかくれ、息をひそめる。「ナモミコはげたかはげたかよ。庖丁コ磨げたか磨げたかよ。小豆コ煮えたか煮えたかよ。」家中を探りまわるナマハゲたちに子どもはおびえ、泣きじゃくる。ナモミとは働かずに火にあたってばかりいると脛（すね）などにできる火斑のこと。これを刃物ではぎとり、小豆の煮えたのをかけて食ってしまうぞ、というのだ。ナマハゲの扮装は見るからにグロテスクなもので、村の青年たちが扮しているとわかっていても近づかれるとゾッとする。男鬼が赤面、女鬼が青面。竹笊に紙を張り、色を塗ったものに馬の尾でひげやふり乱した髪をつけ、目は大きく、口は耳まで裂けている。体には藁にウミスゲをまじえた蓑と腰巻、藁のハバキ（脛当（すねあて））、雪沓をはき、手には木製の出刃庖丁と手桶か幣束、腰には神をあらわすシメをつけている。二、三人あるいは五人を一組とし、三組に分かれて、一番が男鹿の本山から、二番が大平山から、三番が八郎潟の水を渡って村中の家々を巡り歩く。

親たちはナマハゲを膳の前に招き、「まずまず一杯やってくれ」と酒・餅でもてなす。酒に酔い気分をよくしたナマハゲは、また雪の夜道を次の家へと向かう。

ナマハゲの落としていった藁切れを拾い、年寄りたちはありがたそうに頭や手首に巻く。そうすると頭痛やソラチ（手首の竹肉炎）がなおると伝えられているからだ。

村人たちはナマハゲを一年間のけがれや災厄を取り払い、新年に幸福を授けにくる神と信じ、安心してめでたい春を迎えるのだ。

★★★

製造直販

知りたいものを明確に!!

	完成品（タイトータイプ Gコネ）	キャビネット
ミニアップ	76,000	20,000
テーブル14吋	86,000	28,000
18吋	97,000	28,000
20吋	98,000	29,000

※キャビネットの価格はフル装備付です。
※オリジナルキャビネットも注文により受けたまわります。
※大量注文は別途見積り致します。
※単品でもOK。
※組込も致します。
※諸費用（梱包発送）は含まれておりません。

部材も扱っております。
- ●アンダーボックス 5,000.-
- ●脚（キャビ用） 4,000.-
- ●一体ステー 18″ 1,400.-

03-255-7766　株式会社トーアイ

本社 〒371
群馬県前橋市大友町1丁目12−21
☎0272−53−3425
営業所 〒101
東京都千代田区神田松永町17番地
西武ビル2F
☎03−255−7766

The Coin Journal Report
1982年 12
コインジャーナル
レポート

人気絶頂！
ポール
ポジション

追っ駆けゲーム機ついに浮上か

噂のマシン トップレーサー

『追っ駆け産業』なる言葉がある。その産業界でなにか一つのモノに急激に需要や人気が集中。途端に各社ともこぞって類似商品の生産販売で先行者を追っ駆ける現象がママ見られるがこれら産業を呼称する言葉だ。家電業界。玩具業界などはその最たる産業。遊び内容＝ゲームのオモシロサが人気商品を決定する最大の決め手となるAM業界もまた、『追っ駆け産業』といえるのではないか。

コピー問題は東京地裁でゲーム機のソフトプログラムに著作権を認める判決が下され、長場続きのコピー問題もここに来てようやく基本的に断が下されたようだ。

が、ここに来て『ポールポジション』の断突人気を追っ駆ける『トップレーサー』なるニューマシンが姦い噂が先行するなかで急浮上してきた。

独占利益を長期間、腹いっぱい喰いたいメーカーにとっては、〝一難去ってまた一難！〟といったところだが、一方、ディストリビューターやオペレーターにとってはこれは正しく〝待っていた朗報〟だ。

今回の東京地裁の判決にも技術革新の面から批判的な意見も多いが、ともかくこれでこれまでのデッドコピー（海賊版）の横行に止めが刺されたわけだ。現在の業界における大手メーカーの市場価格支配とディストリビューター、オペレーターの利害衝突の問題とが残されてはいるが。

さて、この追っ駆け『トップレーサー』。まだその実体は現物として姿をあらわしていない。が、今後の動向如何では業界に及ぼす衝撃は大きいものがあるだろう。

一説にはこの背後には大手業者間の暗斗も噂され〝AM業界の年を収めるトリにふさわしい話題〟とする声が高い。

ベストシーズン――今、AMオペレーターにとってまさにかき入れ時の年末年始期間を迎えようとしている。この時オペレーターが一番頭を痛め悩ますのが機種選定と欲しい機械の獲得である。「一番欲しい機械が入手できないほど頭が痛く腹立しいことはない」とはオペレーターの切実な実感だ。

「ポールポジション」。AMショーで他機種を問題にせず断然トップの座を占めた同機はロケでも期待以上の大活躍。基盤交換で落込みを防ぎなんとか繋ないで来たオペレーターにとって久方ぶりの乾天の慈雨とも云うべきニューマシンだ。が、これが例のナムコ商法で思うように入手できず、抱き合せ販売で頭を痛めているのが実情だ。

ところが、ここで業界内で不確実な噂として流れていた「ポールポジション」の〝後釜（あとがま）〟がその実体を浮上させた。「トップレーサー」。ジュークボックスのリースから十数年のキャリアと意欲的な経営姿勢で知られる太東商事（本社東京渋谷区・山下征士社長）など数社が懸命に生産に取組んでいるニューマシンだ。価格もオペレーター側に立った業者価格六十五万円と、ナムコの八十八万四、〇〇〇円を大巾に下まわる価格で発売される予定だそうだ。

ドライブゲームと云えばボールゲームと双璧をなすゲーム機主流派だが、その生誕地は日本だ。その話は後述するとして、現在「ポールポジション」が世界のドライブゲーム機の最高水準に位置することは誰も異論の出ないところだろう。この「ポールポジション」の長所を完全吸収し、廉価で素早い供給をめざして生産予定にあるのが「トップレーサー」である。

しかもある確かな情報によるとコックピット型だけでなく、テーブル型、ラバー型も発売にかけられるということだ。流石の大手ナムコ社もおおあわてで目下情報集めに狂奔しているらしい。が、残念ながら今号でお伝えできないが次号にその全貌をお伝えすることを確約して、まずは山下社長の弁を聞いてみよう。

オペレーター・ディーラーの立場から生産に着手

「私はオペレーターであり、ディーラーです。その経験、立場から今回、この機械の製造を手がけた。業界のこれまでの実態はみなさんご承知のとおり、大手メーカーの横暴支配の一言につきる。

これではディーラー、オペレーターの未来はない。特にディーラーが生きていけないこの業界の現実をなんとか打破しなければと私なりに考え続けてきたわけです。

が、デッドコピーはいけません。オペレーターの実情はコピー商品を買わなければやっていけないというのは解りますよ。だが、先日の東京地裁の〝プログラミングの著作権を認める判決〟に見られるように世界の趨勢はソフトウェアのオリジナル権を認める方向にある。早晩、デッドコピー商品は表に出られなくなるでしょう。

この今回の「トップレーサー」は決してコピー商品ではありません。法的根拠からも不正競争防止法はもち論、著作権にも抵触しません。ゲーム内容、性能には自信を持っていますよ。」と言い切る。

コピー問題といえばこれまでオリジナルメーカーの開発利益を著しく損い、業界をカク乱させてきたホットイシュー（熱い争点）だ。この問題は〝ソフトウェアの法的保護〟の方向で、いわば業界外の力を借りて決着がつけられようとしているかに伺われる。が、業界内部ではこの問題は現時点では決して決着がついていない問題だ。大手メーカーの市場価格支配とオペレーター業界との利害衝突。また、コピー問題を業界のどの時期まで逆上って線引きし決着をつけるかなど、問題解決は各々の立場、利害が複雑にからまってそう簡単ではない。たとえば現在、ある意味でこのコピー問題に対し、一番積極的な取組みをみせているナムコに対してすらこんな発言も数多く聞かれるのだ。

「ナムコはインベーダーの時はどうだったのか。任天堂のコピー商品を大量に買ったが、タイトーにいくら払ったのか。アイサツ代として一台につき二千円払っただけじゃないですか。」

この伝でいけばオペレーターはアイサツ料をメーカーに支払えば済むとなるのかどうか。それは小誌の判定する所ではない。が、この問題が業界の重要問題としてオペレーター抜きでは決して業界発展の方向に解決されない、またすべきではないと云うことだけは言えるのではないだろうか。

匿名を条件にあるメーカーは強調する。

「コピー問題の時期の線引が一番重要だ。コピーヤー、コピーヤーと犯罪者扱いだが、この業界の歴史はコピーの歴史じゃないですか。自分達もかつてはコピーで大きくなってきたわけだ。少なくともビデオゲームの出現、ブロック、インベーダーまで逆上ってキチンと筋を通すべきですよ。自分達の利益が喰われるようになってから大騒ぎをする。これじゃ企業エゴだけで権利主張し、実力行使に出ているに過ぎない。コピーメーカーだって〝自分達が大きくなってから線引をやってもらいたい〟と主張するんじゃないですか。」

ナルホド、ある意味では納得できる理屈かも知れないが、ともかくこれでこれまでのデッドコピーの横行に止めが刺されたわけだ。現在の業界における大手メーカーの市場価格支配とディストリビューター、オペレーターの利害衝突の問題とが残されてはいるが。

さて、この追っ駆け『トップレーサー』。まだその実体は現物として姿をあらわしていない。が、今後の動向如何では業界に及ぼす衝撃は大きいものがあるだろう。

一説にはこの背後には大手業者間の暗斗も噂され〝AM業界の年を収めるトリにふさわしい話題〟とする声が高い。

ベストシーズン――今、AMオペレーターにとってまさにかき入れ時の年末年始期間を迎えようとしている。この時オペレーターが一番頭を痛め悩ますのが機種選定と欲しい機械の獲得である。「一番欲しい機械が入手できないほど頭が痛く腹立しいことはない」とはオペレーターの切実な実感だ。

「ポールポジション」。AMショーで他機種を問題にせず断然トップの座を占めた同機はロケでも期待以上の大活躍。基盤交換で落込みを防ぎなんとか繋ないで来たオペレーターにとって久方ぶりの乾天の慈雨とも云うべきニューマシンだ。が、これが例のナムコ商法で思うように入手できず、抱き合せ販売で頭を痛めているのが実情だ。

ところが、ここで業界内で不確実な噂として流れていた「ポールポジション」の〝後釜（あとがま）〟がその実体を浮上させた。「トップレーサー」。ジュークボックスのリースから十数年のキャリアと意欲的な経営姿勢で知られる太東商事（本社東京渋谷区・山下征士社長）など数社が懸命に生産に取組んでいるニューマシンだ。価格もオペレーター側に立った業者価格六十五万円と、ナムコの八十八万四、〇〇〇円を大巾に下まわる価格で発売される予定だそうだ。

ドライブゲームと云えばボールゲームと双璧をなすゲーム機主流派だが、その生誕地は日本だ。その話は後述するとして、現在「ポールポジション」が世界のドライブゲーム機の最高水準に位置することは誰も異論の出ないところだろう。この「ポールポジション」の長所を完全吸収し、廉価で素早い供給をめざして生産予定にあるのが「トップレーサー」である。

しかもある確かな情報によるとコックピット型だけでなく、テーブル型、ラバー型も発売にかけられるということだ。流石の大手ナムコ社もおおあわてで目下情報集めに狂奔しているらしい。が、残念ながら今号でお伝えできないが次号にその全貌をお伝えすることを確約して、まずは山下社長の弁を聞いてみよう。

オペレーター・ディーラーの立場から生産に着手

「私はオペレーターであり、ディーラーです。その経験、立場から今回、この機械の製造を手がけた。業界のこれまでの実態はみなさんご承知のとおり、大手メーカーの横暴支配の一言につきる。

これではディーラー、オペレーターの未来はない。特にディーラーが生きていけないこの業界の現実をなんとか打破しなければと私なりに考え続けてきたわけです。

が、デッドコピーはいけません。オペレーターの実情はコピー商品を買わなければやっていけないというのは解りますよ。だが、先日の東京地裁の〝プログラミングの著作権を認める判決〟に見られるように世界の趨勢はソフトウェアのオリジナル権を認める方向にある。早晩、デッドコピー商品は表に出られなくなるでしょう。

この今回の「トップレーサー」は決してコピー商品ではありません。法的根拠からも不正競争防止法はもち論、著作権にも抵触しません。ゲーム内容、性能には自信を持っていますよ。」と言い切る。

コピー問題といえばこれまでオリジナルメーカーの開発利益を著しく損い、業界をカク乱させてきたホットイシュー（熱い争点）だ。この問題は〝ソフトウェアの法的保護〟の方向で、いわば業界外の力を借りて決着がつけられようとしているかに伺われる。が、業界内部ではこの問題は現時点では決して決着がついていない問題だ。大手メーカーの市場価格支配とオペレーター業界との利害衝突。また、コピー問題を業界のどの時期まで逆上って線引きし決着をつけるかなど、問題解決は各々の立場、利害が複雑にからまってそう簡単ではない。たとえば現在、ある意味でこのコピー問題に対し、一番積極的な取組みをみせているナムコに対してすらこんな発言も数多く聞かれるのだ。

「ナムコはインベーダーの時はどうだったのか。任天堂のコピー商品を大量に買ったが、タイトーにいくら払ったのか。アイサツ代として一台につき二千円払っただけじゃないですか。」

この伝でいけばオペレーターはアイサツ料をメーカーに支払えば済むとなるのかどうか。それは小誌の判定する所ではない。が、この問題が業界の重要問題としてオペレーター抜きでは決して業界発展の方向に解決されない、またすべきではないと云うことだけは言えるのではないだろうか。

匿名を条件にあるメーカーは強調する。

「コピー問題の時期の線引が一番重要だ。コピーヤー、コピーヤーと犯罪者扱いだが、この業界の歴史はコピーの歴史じゃないですか。自分達もかつてはコピーで大きくなってきたわけだ。少なくともビデオゲームの出現、ブロック、インベーダーまで逆上ってキチンと筋を通すべきですよ。自分達の利益が喰われるようになってから大騒ぎをする。これじゃ企業エゴだけで権利主張し、実力行使に出ているに過ぎない。コピーメーカーだって〝自分達が大きくなってから線引をやってもらいたい〟と主張するんじゃないですか。」

ナルホド、ある意味では納得できる理屈かも知れないが、ともかくこれでこれまでのデッドコピーの横行に止めが刺されたわけだ。現在の業界における大手メーカーの市場価格支配とディストリビューター、オペレーターの利害衝突の問題とが残されてはいるが。

さて、この追っ駆け『トップレーサー』。まだその実体は現物として姿をあらわしていない。が、今後の動向如何では業界に及ぼす衝撃は大きいものがあるだろう。

一説にはこの背後には大手業者間の暗斗も噂され〝AM業界の年を収めるトリにふさわしい話題〟とする声が高い。

25パーセント以上の改良機、今後〝同型異種機〟が問題化か？

ここで話を「トップレーサー」に戻したい。その生産状況はどうか？。年末商戦を間近に控えているだけに関心は高いが、その実態はベールに包まれて定かでない。

〝年末までに発売？〟とも〝オリジナル色を出すのに苦労しているとも業者間でとかくの噂が飛び交っている現状だ。

前出の山下社長は発売時期については次のように語る。

「発売時期が非常に注目されているのは事実だ。だが、現時点では何時とは明言できない。懸命に独自商品を出そうと努力中としか云えない。」

果して年末年始のホット商戦に間にあうかどうか。各業者とも固唾を呑んで見守っているところだ。

「発売時期が何時になろうともナムコ側が許諾を認めない姿勢を崩さない限り、アメリカで認知されている〝25パーセント以上の相違〟のある商品を必ず発売にかけます。」と山下社長はキッパリと断言する。

ムで権利を主張するのはどう考えても納得できない。」

事実、インベーダーの異常ブームから惹起した〝コピー問題〟は後述するように〝同型異種機をどう考えるか〟という本質的な問題を内包していたと云えるのだ。ことほど左様に業界内では早急に解決を迫られている課題は数多いのだが、ある業界識者は次のように断言する。

「オリジナルメーカーはマーケットに適った需要台数から判断して他メーカーの許諾を認めるべきだ。そして価格や発売時期などの許諾条件を外すことが必要だ。そうすれば資本主義の自由競争原理と市場メカニズムがうまく作動して業界が正常化する。

とにかく、どちらにしても自己権利の主張、獲得にのみ狂奔（きょうほん）している間は業界全体の発展は望めません。」

次号予告

ご油断召さるな！脅威のナムコSC新戦略

SC屋内遊園施設でナムコがキャラクター商品の大手サンリオ、ジャスコと提携してSCロケをパックリと丸ごと呑込んでしまおうと動き出している。日経産業新聞（11月13日）によるとこの大手三社が新しい形の異業種間提携に合意「ナムコ・サンリオランド」の名前でSC関係の全国独占制覇を狙っているのだ。三方両得の思惑で進められているこの計画、日経記者には〝新しいレジャービジネスの創造〟と歓迎もできようがAM業界特に十数年の経営努力を積み重ねて、それなりに安定させてきたSC関係業者には正しく自分の足元が脅される一大事件だ。中村社長「死ねば業界葬にしてもらいたい」などとおっしゃっているそうだが、〝衣の下から鎧が見え見え〟オペレーター諸氏！。真の敵は何処？。

ダイエーレジャーランド

DLL販売に進出か

介添役ナムコ「ポールポジション」

ディストリヴューターの活動余地が最近とみに狭められてきた。基盤販売が物流の大半を占める現在、出番は少いのである。この時こそとメーカー志向へ走るところ、イヤここは地道にロケ拡大に努めるべきとするところ、各社各様だ。折も折ダイエー系列のダイエーレジャーランド（DLL、西中社長）が自社ロケ委託業者に販売をかけてきた。「委託業者のメリットの為」と至って神妙な様子だが、さてその思惑は如何に？介添人は、「ポールポジション」のヒットで鼻息の荒いナムコ中村雅哉社長である。孫子曰く〝初めは処女のごとく、後は脱兎の如し…〟、大半の関係業者の見守る視線は冷ややかなのだが。

〝ダイエーレジャーランドが販売分野に進出！〟。こんな噂がAM業界を駆け廻ったのはこの10月初めだ。

またまた、直接のネタはナムコの「ポールポジション」である。小誌11月号で若干触れたとおり、同機はAMショー後〝抱き合せ販売〟のナムコ商法で悪評を買った一番人気のコックピットタイプのドライブマシン。この業界の常識どおり、たちまち、需要と供給の両曲線が急速にかけ離れ、結果はお極りのドタバタ劇だ。そして今回、その熱烈なラブコールを受けたのがナムコ。この時とばかりに独禁法違反の疑いも濃厚な、不良在庫(?)を押しつけての抱き合せ販売を強行したのだ。

ある中堅業者は匿名を条件にこう話してくれた。

「なにも抱き合せ販売をしてまでも利益をあげなくともいいじゃないですか。現金予金が46億もあると評判の大会社がネ。今までもなかったわけじゃないがそれはインベーダーの異常ブームの時だ。

日本を代表する最大手企業が…。これでは中小業者は後は団結して行動を起すしかないですよ」。

この抱き合せ販売策を押しつけられたあるディストリビューター、ババヌキの要領でオペレーターに同様な販売方法をとり、顰蹙ひんしゅく）を買ったところもでる始末だ。

「毎度のことながらまず自社ロケ優先。だがもっとヒドイ話も耳にしてますよ。泣く泣く抱き合せで買ったら腐ったオミヤゲの方が先に届いたなんてね。一体どういう神経なんですかね」

と憤る業者もいて大袈裟に言えば〝怨嗟の声業界に満つ〟といった感じである。

「雑誌でおおいに取上げてくださいよ。われわれじゃ陰でブツブツ言うだけだ」と語る業者は同時に〝中小業者団結決起の秋（とき）〟を強調するのだ。事実12月10日現在、未確認だが、関東の業者数社がまとまって小誌の取材によるとこの問題の表面化は9月下旬に開れた同社定例懇親会の席上、西中社長が「DLLとして、今後入気マシンを一括購入し委託業者にメリットのある供給販売を行っていきたい」とブチ上げたことに始まる。そしてその初弾が「ポールポジション」というわけだ。

この天下のダイエー子会社社長の新方針に小産業ながらAM産業の天下人を目ざす（？）ナムコ社中村社長が積極的にスリ寄っていったというわけだ。もっともどちらのラブコールが先だったかは不明だが。

両者の密事（みそかごと）の根拠として業界に詳しい筋ではこう受けとめているのだ。「ポールポジションが発売にかけられた九月の下旬にはDLLはいち早く50台を確保していた。11月までで推定150～200台は流れているでしょう。当然、中村氏と西中社長の事前の協力関係の談合が手打ち済みだと思いますよ」。

だが、ある大手メーカーのではないか。私はチョロチョロとしたオーダーは来春の五月頃まで出ると見ている。」

事実、ホテルではセガ社製モナコGPなどが今でも元気に稼動し、コックピット型ドライブ機だけを専門にホテルにオペレートしている業者もある。こと程左様に〝頼モシイアイツ！〟なのだ。

現在のところ、小誌取材班にはコピー基盤販売やデッドコピー機出現の情報はない。折も折、本誌で論及しているように数日前新聞、テレビで〝東京地裁でタイトーがビデオゲームプログラムの著作権で勝訴〟の報道が大きくなされた。現実の状況に常に数歩遅れるとされている司法行政もソフトプログラムを著作物と見なすという当業界はもち論のこと、先端産業に多大な影響を及ぼす画期的な判決を下したわけだ。ここに来てコピー問題も解決の大きなヤマ場を迎えた感がある。それだけにコピー商品が業界カク乱要因となって跳び廻る事態は沈静化に向うと予想されるが、次に重要争点として浮上してくるのが、今回の「トップレーサー」に例証される同型異種機の問題だ。米国では25パーセントという数字をあげているがそれもパーセント自体の目盛基準が明確ではない。例えば〝ディグダグ〟と〝ミスタブー〟は25パーセントの線を越えているのかどうか。その相違基準の物差しをどう確定し、また誰が決めるのか。現実の場に下ろせば問題は非常に複雑かつ解決が困難なように思われる。これも従来どおり裁判所にその判定をゆだねるのか、それとも業界独自で円満解決が可能なのか。

ある関連業界の団体役員はこうアドバイスする。

「絶体に業界内部で自主解決すべき問題です。外部からの解決を待っていればその間、業界内の混乱と仲間同士の傷つけ合いが続く。だが、それには中心となるリーダーが無私無欲でなければまとまらない話だ。自分達の欲を強く持ったままでいくらキレイゴトを言ってもそれは無駄ですね。やはり譲れる力のあるところが大きく譲っていくべきです。弱いところを力づくで排除すれば彼等だって生きていくために必死に抵抗し、業界の異分子となって問題は解決しない。」

許諾制をめぐって混沌化へ拍車か？

「ポールポジションは素晴しい機械だ。これを開発したナムコは流石にNo.1といわれるだけはある。今、喫茶マーケットは賭博ゲーム機の被害を一番にこおむり、このままでは回復不能な現状だ。それだけにかつてのインベーダーブームを思い起させるポールポジションが形態を変えて喫茶店の主力機とならないものか。

それにはナムコ一社の生産キャパシティでは不可能だ。ソフトの許諾を認め業界全体に解放してもらいたい。」

こう切実に大手メーカーの〝救済米の倉出し〟を訴えるある中堅業者の声を最後に記しておきたい。

この現況を迎えてナムコ社中村雅哉社長の深慮英断やいかに？。

小誌では強い関心を持って注視を続けたい。

中村ナムコ社長の深慮英断や如何？

ともあれ、現在業界は未曽有の賭博ゲーム機による原爆級の被爆をあびた情況下にある。特にマスコミ世論の直撃を受けた、子供が主たるロケーションは惨澹（さんたん）たる実情だ。ここで一挙に〝児童のゲーム機遊び全面禁止〟も憂慮され、喫茶店ではゲーム機の判別もできない警官によりアミューズメントマシンまで撤去命令の実施がなされている有様だ。

このような難局に直面している現在「いまこそ、強力かつ迅速な業界執行部の行動が欲シイ！」とする声は予想をはるかに上廻って高い。

「ポールポジションは素晴しい機械だ。これを開発したナムコは流石にNo.1といわれるだけはある。今、喫茶マーケットは賭博ゲーム機の被害を一番にこおむり、このままでは回復不能な現状だ。それだけにかつてのインベーダーブームを思い起させるポールポジションが形態を変えて喫茶店の主力機とならないものか。

それにはナムコ一社の生産キャパシティでは不可能だ。ソフトの許諾を認め業界全体に解放してもらいたい。」

こう切実に大手メーカーの〝救済米の倉出し〟を訴えるある中堅業者の声を最後に記しておきたい。

この現況を迎えてナムコ社中村雅哉社長の深慮英断やいかに？。

小誌では強い関心を持って注視を続けたい。

DLL販売へ進出は多難か

ナムコ思惑にキビシイ批判の目

ダイエーレジャーランド（DLL）自社ロケ業者を手始めに販売進出

ナムコ ポールポジションが仕掛け機

売上げUPが至上命令の西中社長

60年255億円を目標に

不気味な巨大企業の動き

その是非はさておくとして、DLLの本心はどうなのだろうか。なにしろ、天下に名だたるダイエー系列会社のことだ。思いつきでちょっとやってみたとはとても考えられない。

ある業界筋はこう臆測する。「ダイエー全体の売上げ、経常利益が落込んできているんだからともかく利益のあげられるところは何でもやると言うことではないか。話ではDLLは累積赤字が留っていて、それで西中社長が北海道ダイエー社長から建て直しに来たわけでしょう。今年の赤字は止むを得ないとしても来期決算は黒字に持っていきたい。それにはロケ部分を少々いじくったってどうにもならない。やはり、手早いのは販売で数字をあげること、これですよ。

しかし、うちの業界がペコペコとそのご威光になびくと考えられているとすればずい分と甘く見られているわけだ。もっとトップ企業は業界全体を考えて行動していただきたい。とAM業界の主体性を持った行動をとるべきだと強調する。

これはポールポジションだけに終らず、両社の今後の強力な提携を確実視する向きも多い。

が、事態は始動したばかりで取材カードの固い現在、今後の動きを見守るしかないが、沈滞ムードが憂慮されるAM業界にとり、DLLが来年以降の大きな変化要因となるか、それとも一、二回の線香花火で終るのか。大きな関心が寄せられるところだ。

DLLは46年度設立だが、50年度売上げは9億4千万円。10年後の56年度売上げは92億円（推定）を逐げており、60年度は255億円の売上げ達成目標をかかげている。このDLLのなかでアミューズメント事業部は約35パーセントを占める（55年データー）。この数字はダイエー内の実力者として知られる西中社長にとっても決してAM業界は片手間に考えればよいといったものではありえないことを証左しているのではないだろうか。

ともあれ、小誌では今後とも鋭意、注視、取材を続けたいと考える。

これらは次号で詳報するとして話を元のダイエーレジャーランド（以下DLL

と略）に戻したい。

今回の問題について公正取引委員会に独禁法違反で提訴しようという動きもある。

月刊ウイングジャーナル

広告索引（50音順）

あ

R・G・B……46
アイレム……6
朝日物産……68
アミューズメントローヤルズ……51・53・54・76・126・127・128
アルファ電子……7
今井電子工業……21
ウイング……39
エスジー販売……133
エポック商会……111・113・115
M・I・P……107
エム・ジー・エム……139
O・S・K……92
大平技研工業……136・137

か

加賀電子……5
極東リース……75
グローバル・アミューズメント商会……116
コナミ……82
コスモ……153
コロナ……70・71

さ

サンエイプロジェクト……121
三喜商会……69
三賞製作所……20
三友ロック……16
サンレス……125
三和エレクトロニクス……48
四国メカニック……121
シグマ商事……116
ジャック……128
ジャスト……138
シュアー……135
ショウエイ……66・67
新日本企画……154
正光通商……140
西部レジャー……52・118

た

タイガー商事……44
ダイサン商事……65
太東商事……4
ダイナエレクトロニクス……38
タイヨー……149
高砂電器……89
千葉エンタープライゼズ……50
中武企興……90
中部商事……22
ティワィ企画……108
東京パブコ……8・9
東部レジャーサービス……35
東葉興業……32・33
トーアイ……10
トーケン……

な

中日本リース……
ニットエンタープライズ……
日本アコム……
日本コインコ……
日本メック……・151
ニューフジコロム……
任天堂レジャーシステム……
野々部時計商事……

は

ヒルサイドアミューズメント……110・112・114
藤井商事……

ま

マイクロジャパンサービス……72
マル信産業……37
ミューコム……106

や

ユニエンタープライズ……2
ユニオン……
ユニオンゲーム……

ら

レジャートロン……
ローラートロン……3

ビデオゲームプログラムは著作物

――インベーダー訴訟で東京地裁――

●画期的な判決

積年の「インベーダー訴訟」に対する判決がこのほど出、当AM業界のみならず他業界、とりわけソフトウェア産業にまで少なからぬ影響を与えようとしている。

「スペースインベーダー」のオリジナルメーカーである㈱タイトーが、

「テレビゲーム機に組み込まれたプログラムを無断で複製、販売したのは著作権の侵害にあたる」としてアイ・エヌ・ジ・エンタープライゼズを相手取り、損害賠償を求めていた民事訴訟で、12月6日、東京地裁の牧野利秋裁判長は

「本件プログラムは、作成者の独自の学術的思想の創作表現であり、著作権法上保護される著作物に当たる」として、被告に54万円の支払いを命じる判決を言い渡した。

わが国で、コンピューターのプログラムが著作物にあたる、との司法判断が出たのはこれが初めて。

●不正競争から著作権へ

先に㈱タイトーは㈱ウコー・コーポレーション(後に㈱ウコー・エンタープライズ)を相手取ったインベーダー訴訟で勝訴(9月27日)しているが、この件に関しては不正競争防止法に基づいての判決であり、著作権について東京地裁は言及していない。

コピー問題に関しては、過去、「F1論争」などがあるがコピー商品がオリジナル商品を凌駕するほどの勢いで、跳梁跋扈しだしたのは本格的にビデオゲーム機時代に突入したインベーダーゲームの出現以降のこと。

時代の最先端をゆくIC、LSIの使用は業界規模を押し拡げるという恩恵を残したが、同時にコピーヤーにとっては一獲千金、まさに濡手に粟商法だったといえる。

その間、オリジナルメーカーはコピー業者の徘徊を看過していたわけではない。㈱タイトーに限らず、㈱セガ・エンタープライゼズや㈱ナムコ、コナミ工業㈱らの有力メーカーは現在、何らかの形でコピーメーカーと係争中である。前述の「インベーダー訴訟」で確定判決が出される以前は、和解、もしくは仮処分・仮差押によって当座をしのいでいたにすぎなかった。

しかし、オリジナルメーカーのねばり強い努力が奏功し、「ソフトウェア保護」の機運は徐々に高まりつつあった。米国では一九七六年と八〇年に著作権法が改正され、プログラムが著作権法の対象となることが法文上明らかにされており、わが国にも少なからぬ影響を与えたことは確かである。

裁判官の「ハード」な頭脳も時代の要請で柔軟性を求められ、「ソフト」にならざるを得なかったといえるのではないか。

以上のような「土壌」を背景として、東京地裁は「画期的」な判決を下したのである。㈱タイトーは不正競争防止法に基づく勝訴に続き、オリジナルメーカー念願の「著作権によるソフトの法的保護」を手中に収めたのである。

不正競争防止法のみでは広範な立件努力が必要だが、こと「著作権」をもってすれば、対応も迅速となり簡単に営業段階にまでその効力が及ぶことになる。

すなわちコピーヤーのみならずコピー商品を使用したオペレーターにまで、オリジナルメーカーはその責任追及が可能となった。

●メーカーの反応

「プログラムは著作物」のニュースはその日のうちに列島を縦断、疾走した。

「本当によかった。時の流れに沿った判決といえるでしょう」(サン電子㈱、前田社長)。

「裁判所が従来曖昧だったプログラムについての判断を明確にした点で評価できる」(任天堂レジャーシステム㈱、飯島営業本部長)。

「仮処分ではなく確定判決であるという点で、画期的な前進だ。オリジナル製品の価格が高いのでコピー品を買うというオペレーターの論理は、これで法的には通らなくなった」(セガ社、西倉部長)。

かくのごとく、当然ながら有力メーカーはこの判決を歓迎し、いささかルンルン気分の様相。

しかしアメリカ事情に詳しいアタリ・フアー・イーストジャパン㈱のリビングトン・F・ハイト氏は、

「今回の判決文を読んでいないので詳しいことは分らないが」と前置きしながら、

「今回の判決はゲーム業界の健全な発展の為、もち論いいことで異論はない。しかしタイトーさんに限らず日本のメーカーはオペレーターにまで処罰の対象とする気があるのかどうか疑問だ。

アメリカではコピー商品を扱ったオペレ

焦点

ーターにも法的に対処している。コピーメーカーのみならず末端業者にまで徹底しなければ真にコピー問題は解決しない」

と、厳しい見方だ。

●インベーダーが基本

ところで「著作権」という場合、我々の頭にすぐ浮かぶのは文芸作品などの出版物の類いである。社会的にも地位がある大学の先生や評論家が、他人の文章をそっくり拝借したとして訴えられるケースが時にある。

こういった著作権侵害とソフトウェアの法的保護が同列に論じられていいものかどうかの疑問が一般産業界にあることは確か。著作権は著作者の人格的な保護を基本としており、プログラム保護はあくまで経済的意味に重点があるのではないか、との見方だ

日進月歩のソフトウェア業界。ソフトを保護するあまり、産業の発展そのものにブレーキがかかるのでは、との懸念もなくはない。

当業界に話を戻せば、まずインベーダーゲームがあり、その後のスペースものと呼ばれる後続機が続出したという事実がある。デッドコピーは論外として、何をもってコピーとするかの判断材料は、あまりにも乏しい。

インベーダーゲームをひな型として、さらに「技術」の介入があり、今日の優秀なビデオゲーム機が誕生したわけだ。

●オペレーターの反応

こういった事情を踏まえて、あるオペーターは匿名を条件としてこう語る。

「プログラムが著作物として認められたことは評価する。しかし、かつては有力メーカーがインベーダーのコピーを製造し、業界あげて奔走したんでしょう。

今後も裁判闘争は続くと思うが、どの時期を境として線引きするのか疑問だ」

また別の関東の有力オペレーターは

「コピーヤー封じとしての著作権は最も有効だが、しかし、いわゆるアングラコピーヤーが出てきたのはほんの一、二年のことでしょう。最初は大手メーカー同士がコピーしあってたのに」

と、憤慨する。

「27台のコピー品を製造・販売したとする賠償金が54万円。一台につき2万円となるわけで、すると2万円出してコピーを作ったらいい」とする、いささか八方破れの「提案」は別として、

「オペレーターの95%はなんらかの意味でコピー商品を扱っている」（販売業者のA氏）という現実がまずあり、オペレーター自身、今後、どのように対処してゆくか態度を決めかねているようだ。

「この業界は魅力がなくなったね。他の商売をここらで真剣に考えなくては」（Bオペレーター）。

「コピー品が扱えなくなったとしても高いオリジナルマシンはとても買えない。倉庫でもひっくり返して、古いマシンでもオペレートしますか」（Cオペレーター）。

「コピー品を使えないとすれば我々も、流通の整備を大手メーカーに要求したい」とはDオペレーター。

続けて、「大手メーカーのオペレーター部門を別会社にし、我々と同じ土俵で戦わなければ片手落ちではないか」と抗議する。

●オペレーターへの波及は？

メーカー、オペレーター双方に言い分はある。また、オペレーターといっても決して一枚岩ではなく繁華街、SC、シングルなど各社各様、その力点の置きようが違い、このほどの「判決」に対しても受けとめ方もさまざまだが、

「著作権を錦の御旗にオリジナルメーカーはメカの価格をつり上げ、独占価格になるのではないか」が、集約される懸念だ。

セガ社の西倉部長が反論する。

「その心配はまず、ないですよ。なぜならメーカー間でも各社が価格競争しているわけで、法外な価格設定などできるわけがない。

自由主義経済の構造からすれば、高いと思えば買わなければいい、これが原則なんです。セガとしてもタイトーさんの判例が出たといって高い価格を押しつけるわけではない。むしろ、コピーによるダンピングがなくなり、倒産が少なくなるのでは…」

オペレーターの中にも過去の営業形態に関して自戒を込めて反省する声もある。

「日に一万とか二万とか、そのような売上げを今後は期待すべきではない。一台当たり二～三千円でも十分やっていけるような企業努力が必要なのではないか」（都内Dオペレーター）。

ともあれ、コピーヤーは今後、ますます窮地に立たされることは確かで、コピー機排除の傾向は世界的なものであり一段とオリジナルメーカー有利となってきた。

コピー論争が新しい局面を迎え、ここでいま一度、メーカー、オペレーターの協調関係を再確認しておかねばならないわけだが最後に当の㈱タイトー側の意見を聞いておこう。

「あくまでこの業界にはびこるコピー品の撲滅が目的で対象は作る側、コピーメーカーだったわけです。

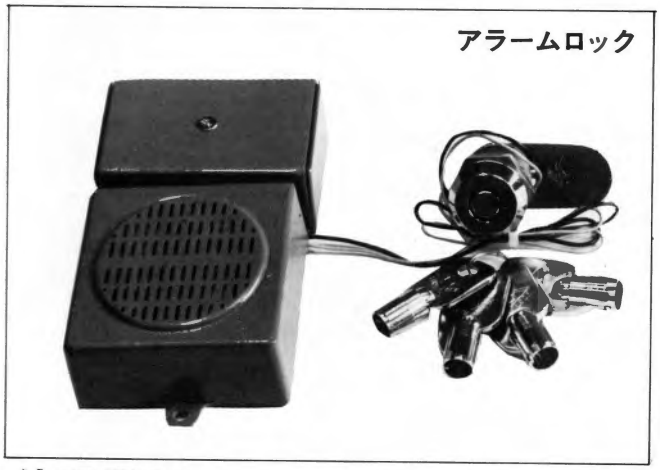
だから現時点ではオペレーターさんにまでどうこうする気持ちは、毛頭ありません」

（広報課　川合課長）。

遂に登場 警報装置付

アラームロックⅠ型、Ⅱ型シリーズ!!

特許出願中
実用新案 第1431955号



1)アラームロックⅠ型(こじ開専用)

- ○盗難を未然に防止出来ます。
- ○取付が簡単(従来の八万ロックと同寸)
- ○電源が独立していますから、停電でも正しく作動します。

2)アラームロックⅡ型(ピッキング検出、こじ開防止用)

- ○アラームロックⅡ型は違った鍵や万能キー、針金などであけようとすると、ただちに警報が鳴り、あなたに異常を知らせ、犯罪を未然に防ぎます。

ドアをこじ開けても警報が鳴ります。

使用場所…各種ゲームマシン用金庫、ロッカーキー、(サウナ、ゴルフ場)。ルームキー、各種自動販売機。

総発売元 Bally®

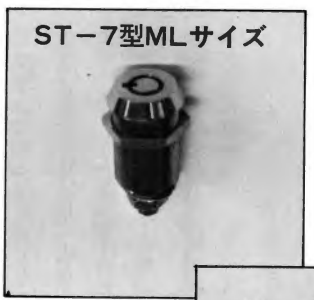
バーリーサービス株式会社

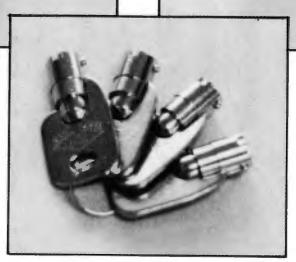
BALLY SERVICE CO.,LTD.

本　社　大阪市南区高津町4番丁87番地1
〒542　電話 06(213)5255(代表)
東京支社　東京都港区東麻布3丁目8番10
〒106　電話 03(582)0857(代表)
テレックス　J24523 BALLY POND

一、高精度な品質を保証

キーコードはコンピューター管理による。カスタムサービスを採用。





S1001-1A

(90° 1ヶ所抜 OFF-ON)鍵違、同番

S1001-2A

(90° 2ヶ所抜 OFF-ON)鍵違、同番

営業品目

○アラームロック　○八万ロック

○スイッチロック　○南京錠

株式会社 **三友ロック**

〒201 東京都狛江市和泉本町3−23−26
TEL 03(480)1321(代)

特集

AMOA SHOW

ビデオ全盛でピンボールに翳り、底力をみせた米国有力メーカー

背伸びにはどうしても無理が生じ、短期間で急成長したワンパク小僧も長老の前では沈黙ー。

ここ数年来、日本のAMは米国の巨大有力メーカーを向こうにまわし、善戦、よく健闘してきたが、ここにきて彼我の実力の差がかなり明確に表われてきたようだ。

ボクシングにたとえれば、日本のメーカーは所詮は4回戦ボーイで15回のビッグイベント、タイトルマッチという長丁場には息切れを呈し、底力のあるアメリカ企業にコーナー際までつめ寄られた感がある。

アメリカ勢の巻き返しは、昨年のAM、AMOAの両ショーでもある程度は予測できたが、これほどまでに〝体力〟の差をみせつけられてはかなわない。

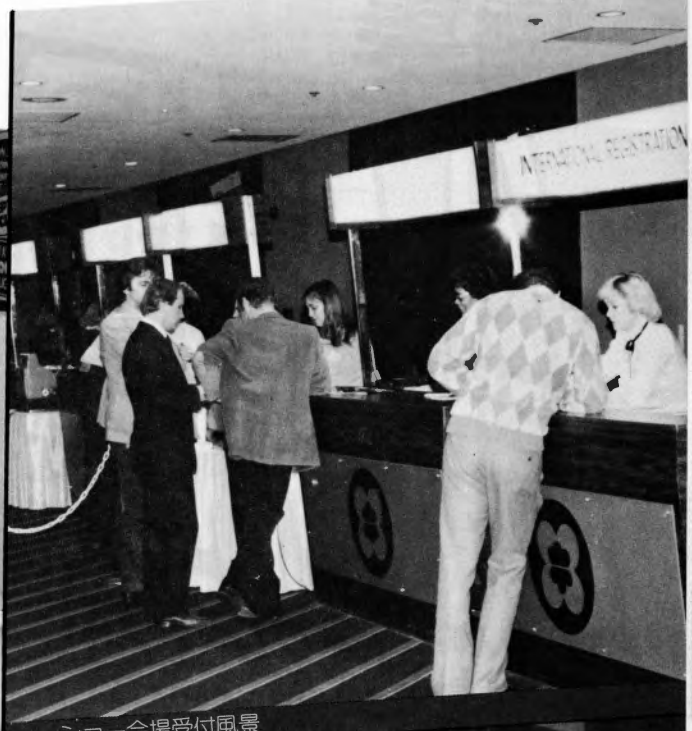
開発力に関してはここ二、三年、日本優位の声が囁かれていたが、流通機構を含む業界そのものの存立基盤と相まって、あっさりと米国のビッグメーカーに逆転されてしまったようだ。

⁂　⁂　⁂

世界のアミューズメントをリードするAMOAショーは去る11月18日から20日までの3日間、アメリカ・シカゴで開催され、会場を昨年までのコンラッド・ヒルトンからハイアット・リージェンシーへと移し、盛況裡に幕を閉じた。

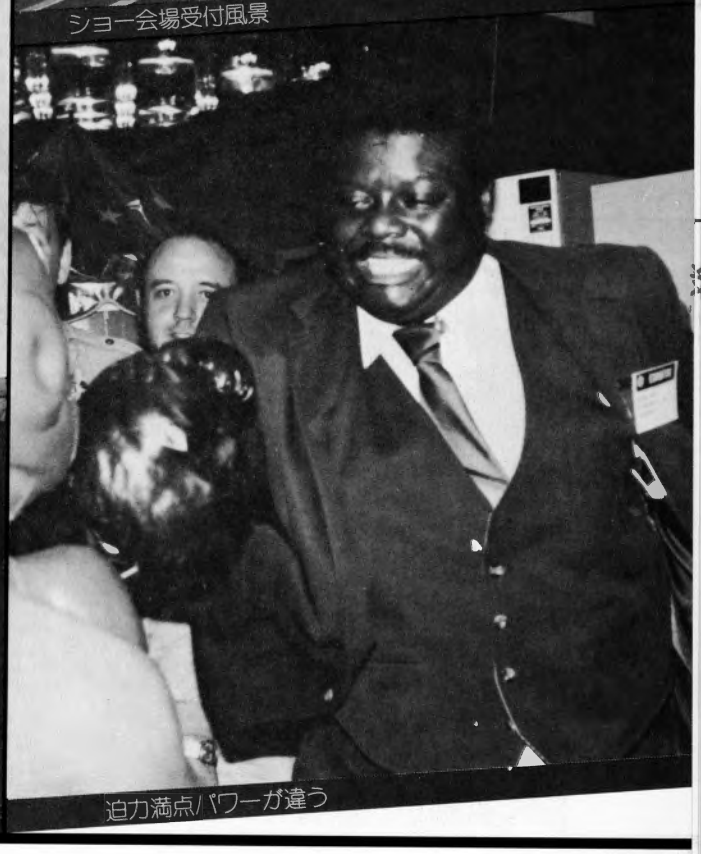
出展社数は165社を数え、一万3000人の入場者を記録し、史上空前の規模となった。日本からもセガ、タイトー、ナムコの常連組に加えて躍進めざましいコナミ工業、「ポパ

本誌と提携しているワールドフェア社ブース

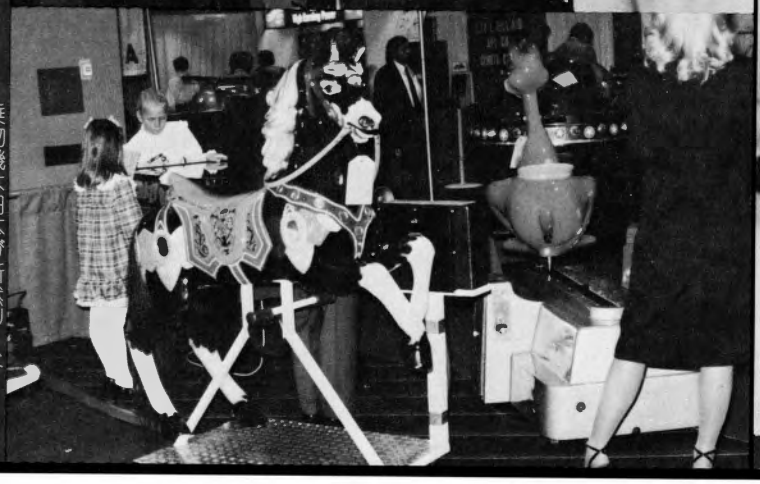


ショー会場受付風景

熱が入る商談風景



迫力満点パワーが違う



乗物機は日本が断然リード

イ」で人気度最上ランクに位置づけられた任天堂、そしてデータイースト、ユニバーサル、日本物産などの中堅メーカーが、ブース出展し、世界の檜舞台で自社製品の審判を仰いだ。

日米同時代に突入した、といわれて久しいが米国におけるAM産業を取り巻く状況も厳しいようだ。失業者が全人口の10%から20%にもとどこうとする状況下、AMが今後どのように形態を変えながら生き残ることができるかを、全業界人が注視している。

スターン社のガリー・スターン社長も、「ゲームそのものが飽和状態で、おまけに不景気だ。以前のようなブームは期待できない」とAM業界の将来は決して楽観を許さないと受けとめているようだ。

広大なアメリカマーケットもスターン社長が語るように、ほぼ飽和状態に達しているようだ。それにともなって、オペレーター数も急増し、競争激化は日本でのそれと同様だ。また、キット販売の傾向もみられ巨大なるアメリカのAM事情も日本マーケットが孕む諸問題を共有しつつある。

しかし、流通機構を含む業界の存立基盤の強固さはうらやましい限りだ。特にディストリビューターの力の強さは日本業者の想像を絶するものである。

アメリカマーケットの事情に明るい在米生活4年の経験を持つ、ユニバーサルの杉田氏は、

「とにかくディストリビューターの力は絶大だ。オペレーターもマシン価格の高低よりもアフターサービスの徹底をディスト

ちょっとセクシーなガンゲーム
命中すれば美女が全裸に自然と
熱が入る

取材に応じる出展社

リビューターに要求している」と、日米業界事情の相違を語っている。

⁂　⁂　⁂

以上のような内的、外的要因をかかえながらAMOAショーは開催されたが、今回の特徴はピンボールの低迷と、それに伴なうビデオゲーム機の隆盛がまず、あげられる。ここ数年来、ピンボールの盛衰が一年ごとにくり返されてきたが、今年は米国マーケットもいよいよビデオゲーム一色に塗りつぶされたといってよい。

かってのピンボールを主力としたメーカーもビデオゲームへと比重を移しており、ゴットリーブ社のマーケット部門を統轄するジャック・E・ヒューブカ氏は、

「ピンボールは下り坂だが、今年の9月以降、特に落ち込みが激しい。需要がゼロになることはないと思うが、ゼロになるまで売り続ける」と語る。

しかし、ゴットリーブ社では今回のショーで最も人気あるビデオゲーム機の一つ、「Qバート」を出展し、ピンボールよりもビデオゲームが主力であることに変わりはない。

一方、今年の夏にピンボール部門から撤退したスターン社では「ピンボールのブーム再来はない」との見方だ。

スターン社長は語る。

「ピンボールマーケットは瀕死の状態だ。ビデオゲームに押されてしまって売上げはさっぱりダメだ」

ピンボールからビデオゲームが主流とな

今井電子は

完成品、筐体から、ビス及び各種パーツにいたるまで

アミューズメントの総合デパート

D-タイプ

●ハーネスはタイトー式
●お好みの基板を組み込みいたしております。
●トーエイカラーモニター使用

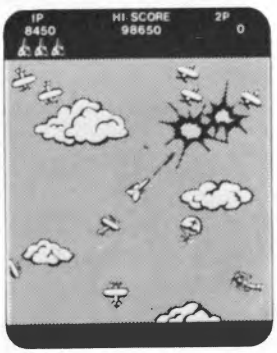
S-タイプ

テーブルタイプ
14インチ・18インチ・20インチ

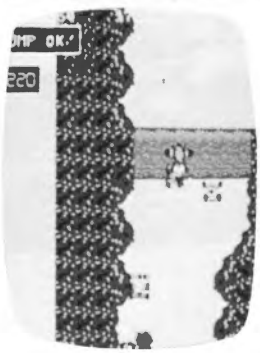
●トーエイカラーモニター使用
●スイッチング・レギュレターは最高級品7A使用
●その他パーツ類は最高級品を使用致しております。

ベストヒット3

＊タイムパイロット＊



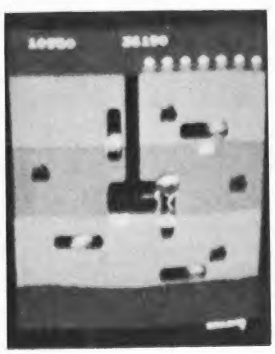
＊バーニン・ラバー＊



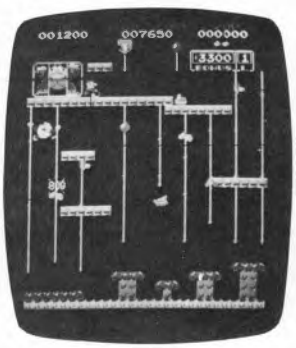
＊コイコイ＊

★イマイがお勧めする中古製品

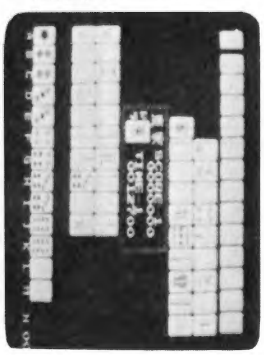
ディグダグ



ドンキーコングJR



対局マージャン



その他には

プロテニス・ドンキーコング・カンガルー
ジャンプバグ・アミーゴー
各種中古製品を取り揃えております。

●最新・中古各種製品の販売再生いたします。
●中古基板買受けいたします。

IDK アミューズメントクリエート
イマイ

今井電子工業株式会社

大阪市浪速区稲荷町1丁目6番22号　電話06(568)7326㈹

振込銀行：福徳相互銀行桜川支店㊫008−261

リフトミニ

月々アルバイトにいくら支払っていますか？

これさえあれば

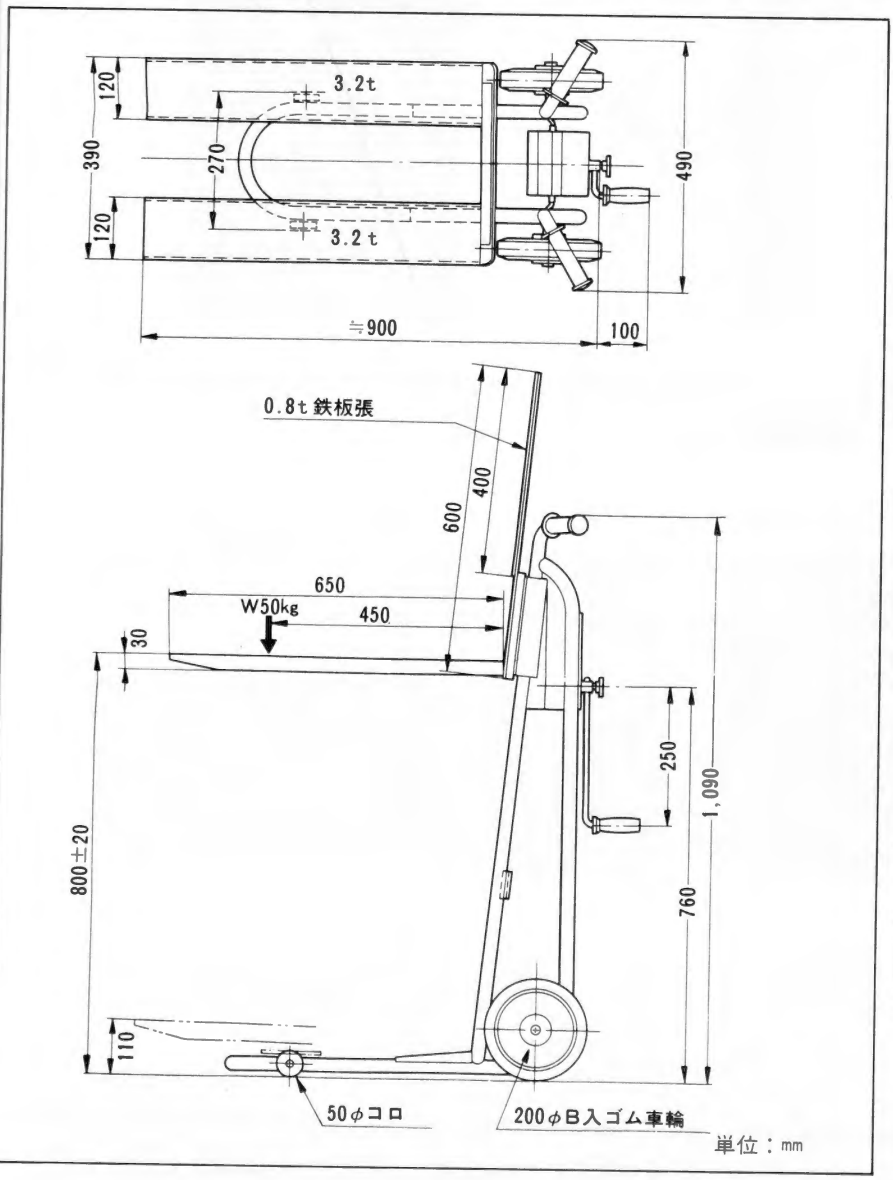
ゲーム機の設置から車の積み降ろしまで1人でラクラク

●一人で運び

●一人で持ち上げ

●一人で積み降ろし

自重わずか25kg、人件費節約、頼れるヤツ!!



単位：mm

●持ち運びも簡単
小型バンでもOK

●仕様		
積載荷重 MAX	50kg	100kg
荷重中心	450mm	250mm
揚程	110～800mm	
機高	1,090mm	
機長	≒900mm	
機巾	490mm	
リフト方式	ワイヤーロープ巻取自動ブレーキ付	
1回転の揚程	45mm(平均)	
ハンドル抵抗力	5.5kg	
荷台	フォーク式650L×120W固定	
自重	≒25kg	
塗装	本体:7,5BG6/1,5焼付　荷台:黒、焼付	

発売記念
特別価格 **69,800円**

総発売元

中部商事株式会社

名古屋市天白区天白町島田山畑1386-3

TEL 代〈052〉801-3219

AMOA出品 リストアップ展

STRIPPER
(ELECTRO TECHNICS LIMITED)

グラマーな金髪美人目掛けて玉を射つ。巧く命中すれば一枚一枚服を脱ぎ、アッという間にストリッパーに速変わり。最後の一枚が難しく、取り囲んだオペレーターたちをヤキモキさせていた。

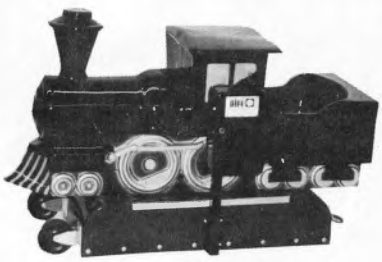
WATER LASERS
(NORTH AMERICAN AMUSEMENT CO)

Easy target, Medium Target, HardTarget の3種類から選択できる。4ギャランの水が必要だが、水漏れの心配もなく、アフターケアの手間もかからない。色が鮮やかで人目を引く。

GOLDEN 7 PHONOGRAPH
(ROWE)

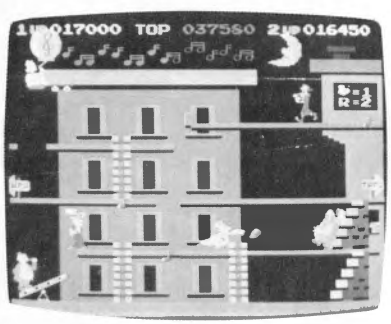
自動演奏、メモリー等のメカ内蔵。スピカーシステムは64ワット。タイトル表示のさしかえが簡単で、キャッシュボックスが大きいのが特徴。耐久性は抜群。

UTEC EXPRESS
(Utec)



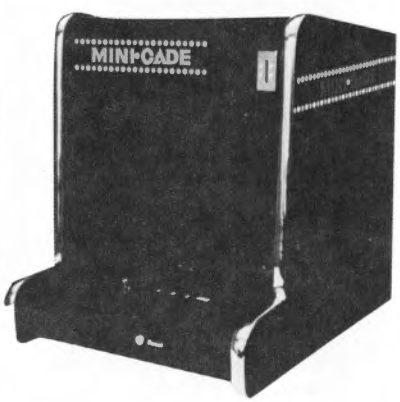
黒塗りに赤と白のアクセントのついたシンプルなデザイン。本物の汽車と同じような汽笛が鳴る。安全性が高く、持ち運びに便利なので、どこにでも置ける。

POPEYE (NINTENDO)



お馴染み〝POPEYE〟のキャラクターを巧く使ったTVゲーム。ブルータスに摑まらないように素早く移動しながら、オリーブの投げる〝ハート〟をキャッチしていく。

MINI-CADE
(ELECTRO-SPORT INC.)



卓上型でコンパクト。ソフトウェアは簡単に変えられるので、好みに応じたゲームを選べる。

DARK PLANET
(STERN)

3次元でのビデオゲーム。DARK PLANETという惑星の大気上層部と表面部の2ヶ所での戦い、敵の領分1ヶ所を燃えさせれば1万点、同時に3ヶ所燃えさせれば5万点のボーナスがもらえる。

STRIPPER (ELECRO TECHNICS LIMITED)
GOLDEN PHONOGRAPH (ROWE)
POPEYE (NINTENDO)
WATER LASERS (NORTH AMERICAN AMUSEMENT CO)
UTEC EXPRESS (Utec)
MINI-CADE (ELECTRO-SPORT INC.)
DARK PLANET (STERN)

AMOA リストアップ 出展品

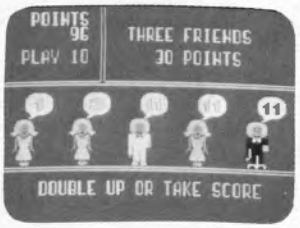
CYCLOPS
(VENTURE INE, INC.)

未来のスペース時代のヒーローCYCLOPSと様々な方法で追いかけて来る敵ロボットとの戦いのゲーム。単にスピードアップしてレースするだけでは不充分。

MICROFORM
(VIDEO COMPUTER SYSTEMS LTD)

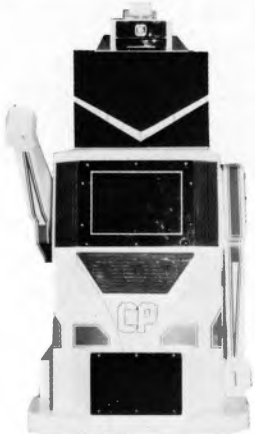
２人用ゲーム。ロングレースとショートレースの２種類ある。オプションでリモコンとプリンターのリードアウトが付いている。オッズ250倍まで、勝ち払い制限は2000クレジットまで。

PIXELS (OMEGA PRODUCTS)



５人のPixelの色と数字でチームをつくっていく。"Big Duo"、"Double Duo"、"Three - Friends"、"A Following"、"Stag Party"、"Conversation"、"Consensus"、"Team"の８つのヤクがある。

C.P. (CIRCUS PLAYHOUSE, INC)



プロモーション用ロボット、首が自由に動くので多くの人達とコミュニケートでき、人間が行ける所なら屋内、屋外を問わずどこへでも行ける。語彙が豊富で外国語もしゃべれる。

ジョーストはウィリアムス社から

WILD DOUBLE UP
(OMEGA PRODUCTS)

Double up Draw POkerに加えて、各手配りに２枚のワイルドジョーカーを入れた。そのためゲームに勝つチャンスが増えたので、プレーヤーのやる気を奮い起こさせる。

JOKER WILD POKER
(INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY)

52枚のカードに１枚のワイルドウイナーが加わったポーカーゲーム。５枚の札には必ずワイルドジョーカーが入っていて、あとの４枚を同じ札に揃えると4,000枚のコインが出る。

THE DEALER
(ACL MANUFACTURING)

スリムなのでどんな狭い所にも置ける。Hi-Loゲームで DOUBLE OR NOTHING ができる。またリアリティ溢れるサウンドは迫力抜群。木目を生かした素朴なデザイン。

AIR-TABLE-HOCKEY
(AIR-TABLE-HOCKEY)

テーブル台は耐久性に優れ、台脚はヘビーなプレイに対しても耐えられるような設計になっている。U.S.A.では年２回、エアーテーブルホッケーのチャンピオンシップが行われるようだ。

CYCLOPS (VENTURE INE, INC.)
C.P. (CIRCUS PLAYHOUSE, INC.)
JOKER WILD POKER (INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY)
MICROFORM (VIDEO COMPUTER SYSTEMS LTD)
THE DEALER (ACL MANUFACTURING)
PIXELS (OMEGA PRODUCTS)
WILD DOUBLE UP (OMEGA PRODUCTS)
AIR-TABLE-HOCKEY (AIR-TABLE-HOCKEY)

POACHER (DESTRON)

２人用ゲーム。遊び方はチェスのような感じで、ウサギを集めていく。色彩はカラフルで、迷路に工夫を凝らしている。ウサギのキャラクターがとても可愛い。

THE RIDEMASTER RANGE
(R.J. NEWBOROUGH & CO.LTD.)

コンパクトなデザインで、幅広い年齢層が楽しめる。特に安全性には気を配っており子どもを魅きつけるよう長い年月をかけて開発されたものばかりである。

VIDEO MINI BERTHA
(INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY)

ラスベガスで15年間活躍したIGT社の最新ゲーム機。25インチの高解析モニター。13インチカラーモニター。オプションでサウンド効果も楽しめる。

800 FATHOMS
(U.S BILLIARDS, INC)

画面は５回展開する。レバーを操作し、岩にぶつからないよう魚雷を発射する。潜水艦が４回破壊されたらゲーム終了。

ボールポジション、クオントム、ミリピードを展示したアタリ社ブース

VIDEO SLOT MACHINE
(BALLY)

メカニカルなハンドル操作とリールの回転音、視覚効果も抜群。13インチのカラーモニターは、深い鮮明な色合い。安全装置内蔵でホッパー機能も充実している。

QB-3 (ROCK OLA)

ＸＹモニター使用。画面の中に立方体の図形があり、その一面だけを使って敵と交戦する。端に追いつめられると、トラックボールを回すことで、異なった面に移動できる。

AQUA CHIEF
(EUROUNION LTD)

35㎏までの子どもが乗ることができ、乗り方は簡単。重さ13.5㎏で、30㎝の高さの波でも大丈夫。他にBronco Bike. Skid Car. FORMULA. Unibike. Bumper Boatなどがある。

SERIES E (BALLY)

電動スロットマシーンに操作されるバリー・シリーズEのマイコンは、最新の芸術的とまで言えるエレクトロニクスと、プレーヤーの要求を結びつけた。

POACHER (DESTRON)
800 FATHOMS (U.S BILLIARDS, INC.)
QB-3 (ROCK OLA)
THE RIDEMASTER RANGE (R.J. NEWBOROUGH & CO.LTD.)
AQUA CHIEF (EUROUNION LTD)
VIDEO MINI BERTHA (INTERNATIONAL GAME TECHNOLOGY)
VIDEO SLOT MACHINE (BALLY)
SERIES E (BALLY)

AMOA リストアップ出展品

SS8415 COMPUTER CHANGER (STANDARD CHANGE MAKERS)

ニュータイプの両替機。１ドルと５ドルを各々トークンに代えられる。12,800枚の¼ドルコインが収納可能。

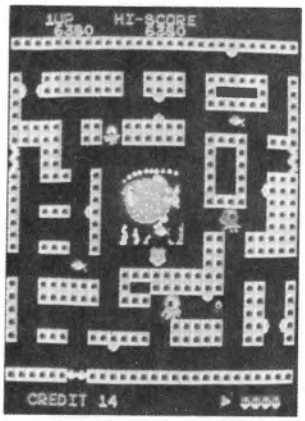
LITTLE CASINO (DIGITAL CONTROLS)

ブラックジャック、ハイ& ロウ、ポーカー、さいころゲームの４つのプレイが楽しめる。コンパクトな卓上型。キャビネットはアイボリー。

NIBBLER (ROCK OLA)

画面のドットを食べていくゲームで、食べるとその分だけ身体が長くなる。自分の身体に少しでも触れるとアウトなので、プレイが進むにつれて難しくなる。

DEVEL FISH (ATW INC)

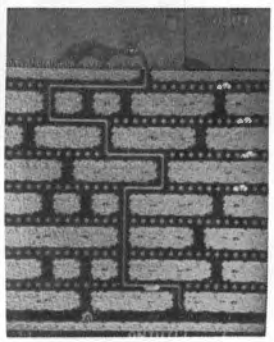


平和な海底に悪魔のようなデビルフィッシュがやってきた。プレイヤーのシードッグが、それを退治するという迷路モノのＴＶゲーム。魚を食べたデビルフィッシュをクリアするとボーナス得点。

CHALLENGER BINGO (VIDEOTRONICS OF OREGON INC.)

名称通りビンゴのＴＶゲームである。毎回１枚のカードはビンゴで、クレジット数により全てのカードをビンゴにできる。クレジットは１～99枚まで。

ANTEATER (TAGO)



ありくいが舌をのばしてアリをとる。ブルーの虫に舌が一部でも触れるとアウト。ＴＡＧＯ社はコンバーションキットシステムを採用しており、ボート交換で次々とニューマシンに替えられる。

NEW SIMBAD 7 (ATW INC)

画面中央に宮殿がある。プレイヤーはエネルギーがなくなる前にそこに入るキィをとらねばならない。怪物を消すとキィまでの通路が開く。パターンは７つ。

TEN SPOT (THOMAS AUTOMATICS INC)

10種の異なったゲームが入っており、プレイヤーは各々好きなゲームを選択できる。従来は12Ｋのメモリー能力だが、このテンスポットは240Ｋ。カクテルと卓上型もある。

VIDEO OUTPOST (ALL WEATHER AMUSEMENTS INC.)

２機種のアップライトが収納できる。鍵付きなので24時間店頭に置け、閉店した後も稼動する。機械の交換も簡単で、手間がかからない。

SS8415 COMPUTER CHANGER (STANDARD CHANGE MAKERS)
DEVEL FISH (ATW INC)
NEW SIMBAD 7 (ATW INC)

LITTLE CASINO (DIGITAL CONTROLS)
CHALLENGER BINGO (VIDEOTRONICS OF OREGON INC.)
TEN SROT (THOMAS AUTOMATICS INC.)

NIBBLER (ROCKOLA)
ANTEATER (TAGO)
VIDEO OUTPOST (ALL WEATHER AMUSEMENTS INC.)

MEGADON
(PHOTAR INDUSTRIES. INC)

計255種のゲームレベルが楽しめ、難易度のレベルが数字で表示される。ゲームはメガドンをコントロールし、敵の宇宙異端者（50ポイント）、エルグ（？ポイント）を破壊するというもの。

PULSE SCAN
(WORLD VEND LTD.)

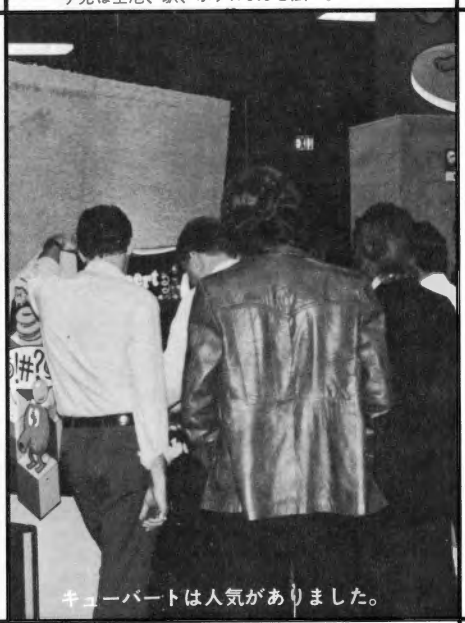
指先を通じて心拍数を測定し、健康状態をはかるもの。拍数60以下で「絶好調」、60～72、72～85、85以上と区分されている。ロケ先は空港、駅、ホテルetcと広い。

THE EXCUSE BOOTH
(THE ALPHA GROUP.)

アイデアが楽しいＴＥＬボックス。コインを入れると交通渋滞や踏切、飛行場などの音が流れ、このボックスから相手に電話すると、いろんないいわけができる。

GENESIS
(THOMAS AUTOMATICS INC.)

中央からサソリのようなものが糸をのばしてくる。プレイヤーは四角い外ワクから、ワクに糸がとどかないうちに撃退する。筐体もニュータイプで、横から音声がでる。



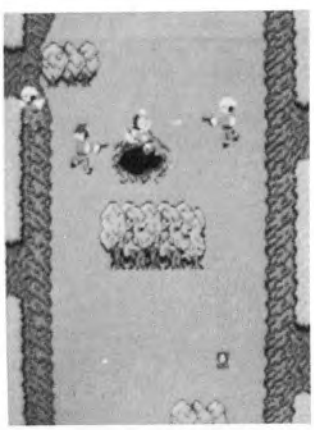
SPEAK EASY
(NEVAPA NOVELTY)

音声のでるポーカーのＴＶゲーム。コンバーションキットでブラックジャックにも差しかえられる。音声は８２単語。コインは１～10枚まで。

D RAIL (GLAK MANUFACTURING)

車線を変えながら汽車を動かすゲーム。第１パターンはメールバックをとる。パターンが進むとレッカー車、ダイナマイトが登場し、汽車の動きの邪魔をする。

FRONT-LINE (TAITO)



鉄砲と手りゃう弾を使って敵を追撃し、敵に白旗をあげさす戦争ゲーム。プレイが進むと敵はタンクに乗って反撃、そうなると手持ちの武器ではクリアできないので、同じくタンクにのっての迎戦となる。　　激

DRAW POKER
(ENTERTAINMENT ENTERPRISES LTD.)

20インチカラーモニター。コインは１～10枚まで。52枚のカードを一組とし、ゲームごとにすべてドロウする。ダブルＵＰもオーケー。

MEGADON (PHOTAR INDUSTRIES. INC)
GENESIS (THOMAS AUTOMATICS INC.)
D RAIL (GLAK MANUFACTURING)
PULSE SCAN (WORLD VEND LTD.)
FRONT-LINE (TAITO)
THE EXCUSE BOOTH (THE ALPHA GROUP.)
SPEAK EASY (NEVAPA NOVELTY)
DRAW POKER (ENTERTAINMENT ENTERPRISES LTD.)

AMOA リストアップ出展品

Q. BERT (GOTTLIEB)

レバーを４方向に操作して〝Q. bert〟をピョンピョン動かし、ヘビなどに摑まえられないように、21個の立方体の色を変えていく。遊び方は簡単だが操作は意外と難しく、オペレーターの人気を集めていた。

HARD HAT (EXIDY)

敵をさけながら、点から点へトコトコ進み得点をあげていくゲーム。横に進むとズンズン画面も移動していく。陣取りゲームの変形である。

BUCK ROGERS (SEGA)

立体画像のスペースゲーム。日本名はＺＯＯＭ909で発表されたものと思われる。スピードは二段階コントロール可能、迫力のゲーム展開をする。

MR.F.LEA
PACIFIC NOVELTY MFG. INC.)

ディズニーの絵を使用した、ストーリー性のあるゲーム。画面の可愛いさに負けず劣らず音が可愛い。童心に返ることのできる微笑ましいゲームだ。

CLOWN-A-ROUND
(WRIGHT GROUP)

コインを投入するとカプセルがでるプライズマシン。軽快なシンセサイザー音が流れる。頑張なヘビィゲージのスチール製で表面はエナメル仕上げ。メンテナンスも容易である。カプセルは1000個収納可。

ポパイを展示した任天堂ブース

SUPER SHIFTER
(BOB'S SPACE RACERS, INC.)

あらゆる年齢層の興奮を呼び起こすゲーム。グループで遊ぶと楽しいだろう。プレーヤーは１～４位のランプ表示が出たときにギヤーを入れて、Super Shifter を登らせ、競い合う。

EYES (ROCK OLA)

迷路を進みビットを消す。プレイヤーを追って不気味な４つの目がせまってくる。クリアすると次のパターンに進める。パターンは８つ、ステージ毎に各々特徴がある。

CARD SLOT
(WORLD WIDE PRESS)

カードのスロット。カードをめくるとスロットマシンの図柄（レモン、オレンジ、ＢＡＲ、ＢＥＬＬ等）がでてくる。カードの種類は10種あり、１つのカードに５通りの合わせがある。

Q. BERT (GOTTLIEB)
MR.F.LEA (PACIFIC NOVELTY MFG. INC.)
SUPER SHIFTER (BOB'S SPACE RACERS, INC.)
HARD HAT (EXIDY)
CLOWN-A-ROUND (WRIGHT GROUP)
EYES (ROCK OLA)
BUCK ROGERS (SEGA)
CARD SLOT (WORLD WIDE PRESS)

HOLD & DRAW
(AMSTAR ELECTRONICS CORPORATION)

Draw PokerのＴＶゲーム。プレーヤーのアクションは点灯しているスイッチで指示される。JACKPOTとDOUBLE OR NOTHINGシステム採用。

PARMALAT
(KIDDIE RIDES USA)

ビデオレースカー。ビデオゲームとドライブゲームが一挙に両方楽しめ、会場内の子どもたちの人気を集めていた。

ASTRO CAPSULE
(CONTINENTAL AMUSEMENT MANUFACTURING COMPANY)

水圧を利用した新しいタイプのキディライド。子どもでも自由自在に上下の操作などの動きが調整できる。ボタン操作で、宇宙音など様々な音が楽しめる。

TELEDISC
(DEUTSCHE WURLITZER GMBH)

ジュークボックスの一種だが、全く新しい型である。レコード（ＥＰ盤）を自動的に選択、プレイ操作する。外形は透明なドーム状で、ディスプレイ効果も満点である。

SKILL STOP, CATCH 22
(MEYCO GAMES, INC)

クラブやバーなどでの使用に適している。モダンで頑丈なデザイン。静かな興奮を呼び起こすゲームといえるだろう。

FIRE ENGINE W11, SILVER GHOST VETERAN CAR WIO
(WHITTAKER BROS)

前後に動く。全体がファイバーグラスでできており、大変質がよい。共にボタン操作で、電子音の音楽が選択できる。

TIME PILOT (KONAMI)

1910年(双葉機)、1940年(単葉機)、1970年(ヘリコプター)、1983年(ジェット機)、2001年(ＵＦＯ)の５つのステージから成るゲーム。５段階全部クリアーすると、よりスピードアップされたゲームが再開される。

JACKPOT 21
(MEYCO GAMES, INC)

色彩鮮やかでスマートなデザイン。カジノなどでの使用に適している。バッテリーによるバックアップメモリー方式採用。

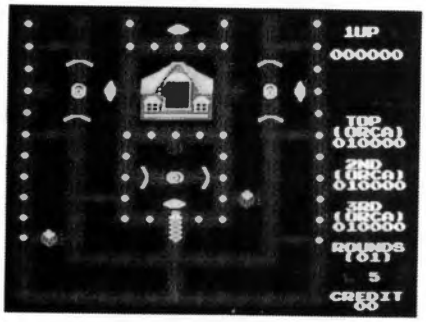
COLUMBIA SPACE SHUTTLE LIFTING RIDE (BAFCO LTD)

耐久性があり、色が剝げないのが特徴。ボタン操作で音はいろいろ変わる。動きは波のように細やかだ。他にTractor, Speedboatなどがある。

HOLD & DRAW (AMSTAR ELECTRONICS CORPORATION)
TELEDISC (DEUTSCHE WURLITZER GMBH)
TIME PILOT (KONAMI)
PARMALAT (KIDDIE RIDES SA)
SKILL STOP, CATCH 22 (MEYCO GAMES, INC)
JACKPOT 21 (MEYCO GAMES, INC)
ASTRO CAPSULE
(CONTINENTAL AMUSEMENT MANUFACTURING COMPANY)
FIRE ENGINE W11, SILVER GHOST VETERAN CAR WIO (WHITTAKER BROS)
COLUMBIA SPACE SHUTTLE LIFTING RIDE
(BAFCO LTD)

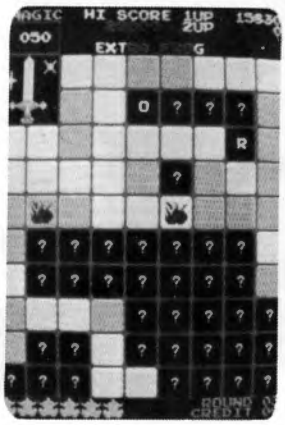
AMOA リストアップ出展品

CHANGES
(EASTERN MICRO ELECTRONICS, INC)



迷路モノのＴＶゲーム。いちごとナッツを食べポイントをあげる。１パターン全てクリアすると、プレイヤーのさなぎが蝶に変身。花を食べるとボーナス得点になる。

WITCH WAY
(SHINE ELECTRONICS CORP.)



童話を素材にしたストーリー性のあるＴＶゲーム。ヘビやマジックファイヤーをさけ３パターンをクリアすると、めでたく王子と王女が結ばれハッピーエンドとなる。

RESCUE (STERN)

上からは飛行機、海面からは潜水艦、サメなどに脅かされながら、落ちてくるパイロットを操縦し、右レバーで爆弾を発射する。

ZZYZZYXX
(CINEMATRONICS)

ブロックが１つずつ左右相互に動いている。プレイヤーはブロックの隙間を狙って移動し、上でまつ美女を助けにいく。途中ブロックの間に現れる敵に捕まるとアウトになる。

CHEXX (ICE MARKETING INC)

ニュータイプのアイスホッケーゲーム。２人もしくは４人用。手前のハンドルをまわしてうまくゴールに入れると、機械の天井のランプが点数をデジタル表示する。

BABY PAC-MAN
(Bally/MIDWAY)

ＴＶゲームとピンボールがドッキングしたゲーム。ピンボールの6800システムは、過去６年間のバリー社のピンボールゲームとして使用されたもの。ショーでの人気機種の１つ。

QUANTUM (ATARI)

画面には７種のさまざまな形をもった粒子が出現。手前のトラックボールを使って、周囲をかこみ捕える。プレイ内容に数々の工夫を凝らし、ショーでは絶賛されていた。ＸＹモニターも美しい。

RAGTIME PIANO-25¢
(MARANTZ PIANO CO.)

コンピューター操作の自動式ピアノ。コインを入れて曲を選択すると、鍵盤が勝手に動き曲が流れる。テープは８トラック。ディスプレイもアンチックで美しい。

POWER HAND TRUCK
(ULTRA LIFT CORP.)

ジュークボックスやピンボールの重い機械を、一人で簡単に移動できる軍般機。階段の昇り降り、トラックの積みおろしなども1000ポンドまで自在に可能である。

CHANGES (EASTERN MICRO ELECTRONICS, INC)
ZZYZZYXX (CINEMATRONICS)
QUANTUM (ATARI)
WITCH WAY (SHINE ELECRONICS CORP.)
CHEXX (ICE MARKETING INC)
RAGTIME PIANO-25¢ (MARANTZ PIANO CO.)
RESCUE (STERN)
BABY PAC-MAN (Bally/MIDWAY)
POWER HAND TRUCK (ULTRA LIFT CORP.)

JOKER POKER
(SMS)

ジョーカーカードの入ったポーカーゲーム。ハイ&ロウ、ダブルアップもできる。ロイヤルストレートフラッシュで100ポイント、フルハウスで10ポイントになる。

WARLOK (WILLIAMS)

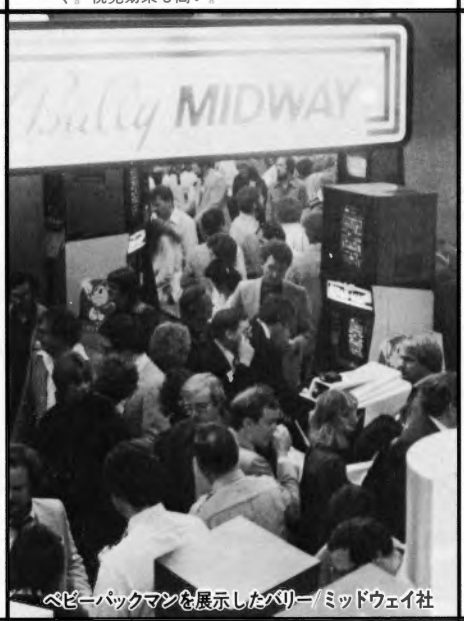
同社開発のピンボール、ブラックアウトの未来版ともいうべきもの。ドロップターゲット1・2・3を落とすと中央のランプがつく。視覚効果も高い。

MILLIPEDE (ATARI)

画面のキノコの間をぬってスパイダー、ハチ、かぶと虫が襲ってくる。キノコは1点、敵を射つと100~1200点。但し、キノコを射つと敵の移動がたやすくなるので要注意。プレイヤーは境界ラインまで動ける。

DYNA・MITEY
(STATUS)

コンパクトタイプのポーカーゲーム。クレジットは1~10まで、オプションでダブルアップも付けられる。機械の移動も簡単で設置に場所をとらない。



ベビーパックマンを展示したバリー/ミッドウェイ社

JOUST (WILLIAMS)

リアリスティックなアニメ映像が、米国のハードの開発力を示す。ブラウンを基調とした色彩で、鳥にのって敵を倒すゲーム。ボタンを押すと鳥が羽ばたく。二人競技用の新筐体もある。

MARKSMAN
(STREETS)

ニュータイプのライフルシューティングゲーム。場所をとらないコンパクト設計で、狭いロケーションには最適である。二人用。仕様は縦117、横148、全高197cm。

DEFENDER (WILLIAMS)

大ヒット作ディフェンダーをピンボールに応用、ビデオに登場するキャラクターをそのまま使っている。音響効果も抜群で、ビデオの興奮が同じように味わえそうだ。

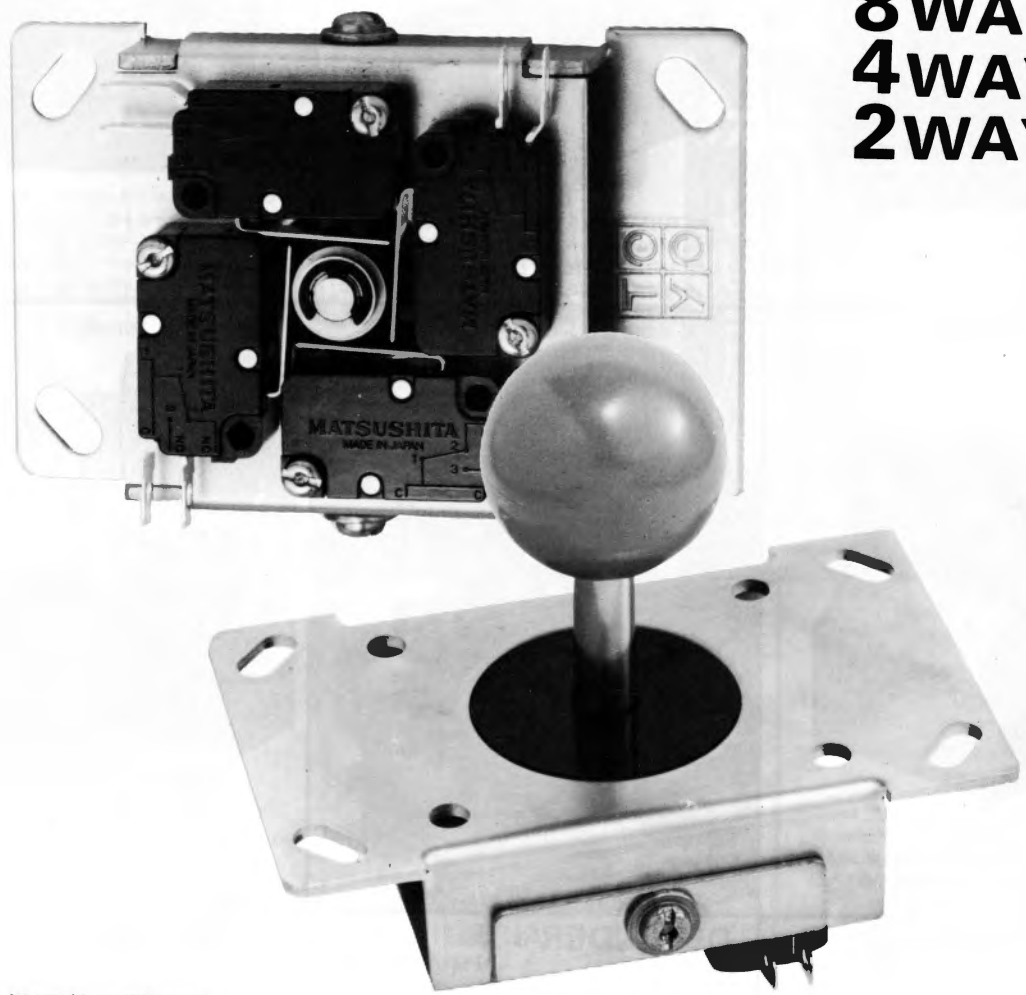
SINISTAR (WILLIAMS)

上部の全体図をみて進み、360度回転して敵の宇宙船を撃破するTVゲーム。時折現れる気味の悪い物体をクリアすると高得点。動きにスピード感がある。

JOKER POKER (SMS)
DYNA . MITEY (STATUS)
MARKSMAN (STREETS)
WARLOK (WILLIAMS)
DEFENDER (WILLIAMS)
MILLIPEDE (ATARI)
JOUST (WILLIAMS)
SINISTAR (WILLIAMS)

SUPER LEVER-Ⅱ

8WAY
4WAY
2WAY



意匠登録四件出願済み

実用新案二件出願済み

コイン基板　**ステンレスメダル**

ステンレスメダル ● ゲームマシン
株式会社 東葉興業
千葉県市川市香取2－12－15 〒272－01
TEL 0473（57）2658(代)

SUPER COUNTER

スピード時代のニーズに応えた本格派、
頼もしいタフな計数機です。

新発売

●電動・手動の2ウエイシステム装備
●新500円も計れるフリーサイズ
●持運び便利な小型・軽量サイズ設計

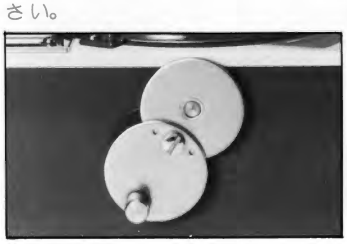
W. 250㎜ H. 180㎜ D. 290㎜ Weight 6.3kg

●本機にはコイン選別機構は装備されていません。
●予告なしに製品の外観・仕様など改善のために変更されることがあります。

パワースイッチ
抜群の耐久力を誇る小型ギャードモーター採用により、計数能力速度毎分1,000枚のパワフルな機能を発揮します。

フリーサイズ・コインゲージ
コインを選ばないフリーサイズゲージ方式装備。計数の際は必ずコインゲージにコインを一枚挿入し、ゲージを合せてください。

コードリール
自動巻取りコードリール採用によりコードの収納も簡単です。電動使用の際は本機後部よりコードを引出し、ご使用ください。



手動ハンドル
堅牢な小型ハンドル設計を採用のため、収納の際にはミニサイズ、ご使用の際はネジ一本の操作で使い易い大きさのハンドルに変ります。

TOYO

ステンレスメダル ● ゲームマシン

株式会社 東葉興業

千葉県市川市香取2－12－15 〒272－01
TEL 0473（57）2658(代)

出展社の横顔

ゴットリーブ社

ジャックE・ヒューブカ氏

今回出展した我社自慢のビデオゲームは「Qバート」で、一週間前に完成したばかりだ。ビデオゲーム分野では当社はフットボールで失敗しているので、Qバートに関しては改良に改良を重ねた自信作だ。

当社は長年、ピンボールメーカーとしてやってきたがピンボールの低迷によって、ビデオゲームを主力とせざるを得ない現状だ。

ピンボールの不調は5年前ぐらいからの現象だが、今年の9月以降、落ち込みがはげしくゼロになることはないと思うが、ゼロになるまで売り続けねばならないだろう。

ビデオゲームの盛況は、エレクトロ技術の進歩によってコストダウンが可能となったことが原因だ。ピンボールの原価が100ドルと仮定すればビデオゲームは30ドルで完成するし、おまけにピンボールより稼ぐとなれば、ビデオが主力となるのは当然といえよう。

スターン社

ガリー・スターン氏

今回はニューマシン二台を出展した。一台はコナミの「プーヤン」でこれは既に市場に出ておりアメリカではレストランなどに設置して好評で、まさにグッドマシンだ。

もう一台は当社のオリジナルマシン「レスキュー」だ。これはヘッドホーンをつけてプレーするまったく新しいアイディアのビデオゲームだ。ヘッドホーンを着用することによって他のゲームからの騒音から解放され、ゲームに熱中できると同時に臨場感あふれるマシンだと自負している。

当社は長年、ピンボールの製造に携ってきたが今年の夏には完全に撤退した。ピンボールマーケットは最悪の状態で、再びピンボールブームは来ないだろう。若者層に

ゲーム景品大卸し（バッター現金問屋）
営業品目—ホンコン時計・国産時計・ライター・キーホルダー
雑貨・電化製品等
※電話一本で全国どこでも商品発送致します。
毎週日曜日 — 定休日
営業AM10:00〜PM8:00迄
各地区の2次景品卸問屋募集中!!
創立明治25年
合資会社 野々部時計商事
〒460 名古屋市中区大須2丁目29番5号
☎ 052 (231) 5361・(221) 6929

よってゲームのファン層は拡大したが、そういった新しいゲームファンはビデオゲームに入っていくようだ。

アメリカでも業界をとりまく環境は厳しくて失業率が20%にも手がとどこうという状況があり、一方でゲーム機そのものも飽和状態だ。アミューズメントの業界も従来のようなブームは期待できないだろう。

こういった状況下で当社は、ピンボール部門をなくし、ビデオゲームを年間5～10台の割で新製品開発をしてゆく。

バリー（ミドウェイ）社

ジョンZ・マーゴルド氏

ご存知のようにアメリカでのピンボール熱は下降する一方だ。さまざまな要因が考えられるところだがビデオゲームがピンボールファンを喰ってしまったからだ。

しかし一方で、ピンボールファンも根強く、その意味で当社では今回、ピンボールとビデオゲームを組み合わせた「ベイビィパックマン」を出展し、これによってピンボール、ビデオゲーム双方のプレーヤを満足させることが可能だと考えている。

このベイビィパックマンはショーでも評判がよく当社でも気をよくしており、来年早々からの供給体制も万全だ。

セガ（グレムリン）社

レオナルドJ・ワイズ氏

二年ほど前ならディストリビューターの活動も活発でいい製品ならショー会場で即、成約にこぎつけたのだが、今回はなかなかそうはいかないようだ。

AM業界も不況の影響を受けており、それに対処するため、当社では開発マシンの数を減らし、高品質のマシンを提供してゆくつもりだ。

その意味でも今回発表したレーザー技術は当社自慢の「技術」である。レーザー技術は当業界のみならず、他産業でも今後、活躍するだろう。

当社では立体的なマシン作りをめざしており、たとえばヘッドホンを使用することによって「耳」からの音響効果と、「体」全体でプレーできる臨場感に富む画期的マシンの開発を進めている。

タイトーアメリカ

ケイスJ・エギング氏

AMOAに先立つ日本のAMショーを見たが、期待は裏切られたようだ。矢張り、AMOAは世界ナンバーワンとの印象を受けた。

それはともかくとして、アメリカマーケットも飽和状態でゲーム機が市場にあふれている。こういった厳しい状況で、当社では「興味あるゲーム機作り」にまい進し、今回出した「フロントライン」は、オペレーターの反響も上々だ。

今後も当社の基本コンセプトである「魅力あるゲーム機」作りを続けてゆくことに変わりはない。

▶コナミ工業

セガ◀

▶任天堂

タイトー◀

日本からの出展社

タイムパイロット(コナミ)、ポパイ(任天堂)が好評

アメリカ勢優位のうちに幕を閉じたAMOAショーだが、日本からの出展各社は世界の檜舞台でどのように戦い、評価を得たのだろうか。

まず、筆頭にあげられるのは**コナミ工業**と**任天堂**の活躍だ。アメリカ有力メーカーの必死の挽回の前で影が薄くなった感じがする、日本からの出展であったがコナミ、任天堂の二社はAMOAでもベスト5にランキングされる「タイムパイロット」「ポパイ」をそれぞれ出展し、〝開発国日本〟の面目にかけて健闘した。

コナミでは西暦1910年から2001年までを5パターンに分けた内容の「タイムパイロット」を出し好評を得た。ひきあいも活発だったが「騒々しいショー会場での商談は疑問が残る」と一木課長は慎重だ。

セガ、タイトー、ナムコ、任天堂、日本物産、ユニバーサルなどは現地法人を持っており、このハンディを克服すべく上月社長はショー会場で「コナミ・オブ・アメリカ」(仮称)設立の構想を本誌記者に語った。

一方、任天堂は——。これまで同社はビデオゲーム分野では出遅れ、ヒットマシンと呼べるものはなかったが、先の「ドンキーコング」は日米両業界で大ヒットし、そしてAMOAでお披露目された「ポパイ」で〝一流メーカー〟としての地位を不動のものにした。

人気度最上ランクに位置づけられる同社のコマは人だかりも一等頭抜けており、来場者の中には

「〝ポパイ〟のカタログはいつ行っても手に入らない。すごい人気だ」と驚く者もいた。勿論、「コピーヤー」もバッコし、商談外でもホットな攻防戦が垣間見られた。任天堂の開発努力がここに来て、見事に結実、開花したものといえよう。

AMOA参加3年目の**日本物産**。一昨年は「ムーンクレスタ」「クレージークライマー」、昨年は「フリスキートム」そして今年は「コンステラ」「ウイッピング」などを出展し、着実に進歩の跡がみられた。

だが、ここでも「オペレーターの財布のヒモは固い」と嘆く。

「今年の来場者はすぐには飛びつかず、何度でもチェックする。それだけ市況は厳しい」と語る荻原氏。

また、同氏は

「ここ一、二年、オペレーター層が変わりつつある」と述べ、「最近はピザハットなどに接するゲーム場のオーブンが活発だ。業界そのものの底辺が拡大しつつある」と

▶日本物産

データイースト◀

▶ナムコ

ユニバーサル◀

▶テーカン

希望を見出している。

データイーストでは同社自慢のカセットシステムが好評で、「バーガータイム」(和名・ハンバーガー)などを出展。

ナムコからは晴海のショーでも好評だった「ポールポジション」を中心とした出展で、同機をベストマシンと評する来場者も二、三いた。

ほかには**ユニバーサル**と**テーカン**。ユニバーサルでは「ミスタードウ」などのビデオゲームのほか、スロットタイプの「レッドバー」「ダイナマイト」を出展。

テーカンはAMOA初参加。同社では日本ではおなじみのラバタイプキャビネットを展示し、反響そのものよりも、

「テーカンという社名を全世界に知らせるための出展」としている。なお、セガ、タイトーについては「出展社の横顔」参照。

定評
★各種アミューズマシン用
★各種風営機用
★各種自販機用
★各バッティングマシン用
★各ゴルフマシン用
メタル専門 COINのマル信
★我国のゲームマシンの誕生と共に、その風雪を共にして今、磨き上げられた信頼の技術!
㈲マル信産業
本社 東京都葛飾区小菅3－9－23 TEL(03)690-3923
工場 東京都葛飾区小菅3－19－3 TEL(03)690-8223

ニューロイヤル オープンマージャン

筐体新発売

☆ロイヤルマージャン、オープンマージャン用サブボード発売中☆

- ○DIP-SWにて
  - オープンマージャンとなります。
  - ヤクマンを切る
  - 200，300，400，500点切替え
- ○配当率のトラブルを解消し安定化させます
- ○従来の故障を軽減化

発売元 ㈱ジェム
京都府船井郡丹羽町下山ユリ3の121
TEL 07718−3−0122㈹

ナインフィバー・ウインナーサークル転換基板＝4プレイかぶ発売中

(DEVELOPMENT by DYNA)

■ **OVER SEAS VARIOVS I-C UNIT**

- **ADD NINE FEVER**
  Approaching the sum of three cards to nine.
- **GOLDEN JACKY** (4PLAY BLACK JACK)
- **VIVA DOUBLE-UP** (Continental, 5-Line)
- **CONTINENTAL JOKER GUILD(SLOT)**
- **HI & LOW (CARDS)**

◉**ADD SLOT SERIES** (Conti, 5Line, Bounuo-Line)
◉**5-POKER, 7-POKER**

中日本リース株式会社
名古屋市守山区大森字今尻3422
〒463 TEL.052−798−1053(代)

DYNA ELECTRONICS CO.,LTD.
HEAD OFFICE. 3422, AZA-IMAZIRI, OMORI, MORIYAMA-KU, NAGOYA, JAPAN. ☎052-798-1593
TELEX : 4948-135 CENTRA-J
OSAKA OFFICE, 5-13-9, KUMATA, HIGASHISUMIYOSHI-KU, OSAKA, JAPAN. ☎06-713-2613
FUROPA OFFICE KINICHI KAMIYASU LISEBERGS VAMEN 11 S-12535 ALVSJO
SWEDEN STOCKHOLM TEL08-477998

NAKANIHON LEASE CO.,LTD.
TEL. 052-798-1053.

ウイングだからできた超小型スイッチングパワーサプライ

新発売

マイコンとマイコン応用機器市場の拡大に伴い、「軽量、小型、省電力、省資源、耐久性、高性能、高信頼性」のスイッチングパワーサプライは、各需要業界から求められてきました。当社は永年に渡って、この研究課題に取り組んでまいりましたが、このたび「マルチ電源で世界初の200KHz以上での動作周波数」による超小型(従来の容積の40%弱)製品の開発に成功しました。この開発にあたって、内・外部構造及び使用部品に数々の新素材を開発し使用しており、他の追従をゆるさない性能と高信頼性を実現しました。(PAT多数申請中)
今後も新技術の開発に全力を上げ、ユーザー各位の御期待に応える所存ですので宜敷く御願い致します。

WORLDWING
株式会社 ウイング
〒369-12
埼玉県大里郡寄居町大字寄居1526-1
TEL (0485)81-3500㈹

出展品にコピー機とギャンブルマシンは増えたが、総じてビデオ機の水準はあがっている。しかしショーは大盛況だが、ロケーションでは同業者間の競争が激しくなり、今後苦しくなるだろうと、オペレーター達は云う。

来場者にインタヴューし、AMOA'82の印象と米業界の市場について、忌憚のない意見を聞かせて貰った。混雑するショー会場のなか、短時間のインタヴューではあったが、米アミューズメント業界の一断面がみえたようである。

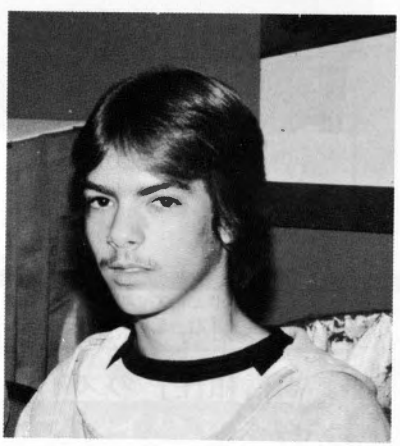
クォータータイムエンタープライズ社
（イリノイ州）
キース・L・キャマレート氏
QUARTER TIME ENTERPRISES
Mr.KEITH L.CAMARATO

ビデオに関していえば、ナンバー1はキューバート、ナンバー2はジャングルキング。この二機は買おうと思っている。ピンボールは何もなかった。しいてあげればディフェンダーぐらい。

私はストリートオペレーターで二五〇台の機械をもっている。最近は同業者もふえて競争が激しくなり、商売もやりにくい。昔の方が落ち着いていてよかったし、問題もずっと少なかった。

例えば機械が溢れすぎているのも、その問題の一つだ。しかし作れば売れるといった安直な考えのメーカーは、潰れていってる。まだ潰れる会社はふえるだろう。最終的に残るには、アタリ社のように直接ロケーションをもつか、ソフトを開発する力にかかってくるのじゃないか。

その点、日本のメーカーは優秀だ。ショーにも良い機が出ていた。エッ日本は出してもすぐコピーされる?(笑)それだけコピーヤーも優秀ってことさ。



ミシェール・ベンディング社
（Wーウィスコンシン州）
バーヤン・ベドナリー氏
MITCHEEL VENDING Mr.BRYAN BEDNARY

気にいったのはスーパーザクソンとゴットリーブ社のキューバート。特にキューバートは、思考性を取りいれたゲームで、ベースは同じだが従来のタイプと全く異なっている。

この他はあまりいいマシンがなかった。今年は去年に比べて会場のホテルが広いし盛大だ。ただ、ギャンブルマシンが増えたのは残念だ。去年の二倍、マァいっても全体の十%ぐらいだが。

それと一台の機械で異ったゲームが、プレイできるのもめだった。これはもっと増えていくのじゃないか。

残念なことはピンボールが殆ど奮わなかったことだ。これは今の市場からみて当然のことかもしれないが。

何故なら大半のロケーション客はヤングで、彼らはピンボールよりビデオに熱中している。ピンボールファンは年齢層がちょっと高い。決してゼロにはならないだろうが、ビデオ主流はゆるぎないだろう。

L&Iカンパニー社（インディアナ州）
ドナ・グラダードさん
L&I COMPANY Ms.DONNA GRADERT

ボートレースのマシンとロボットがオーケーだった。(笑)これはジョーダン。とりあえずキューバートは買うつもり。

あとウィリアムズ社のジョースト、任天堂のポパイにも注目してる。

ジョーストは動きが新しい。鳥に乗って敵をやっつけるんだが、その鳥の羽だたきが、アニメ調で非常にリアルだ。

新しい機械を買わなくても済むなら良いのだけれど、最近はそうもいかない。ピンボールは一年半以上もつけれど、とてもそれだけではやっていけない。

今、アメリカでは失業率が二〇%。この業界に入りたがってる者はたくさんいて、徐々に競争率が高くなっている。私はメーカーも現状のままではやっていけないと思っている。

だからビデオにもっと力をいれだすだろ

AMOAショー来場者に聞く

ムーンコ社（ミシガン州）
マーチン・ムーン氏
MOONCO Mr.MARTIN MOON

うし、来年のショーにはもっといい機械が出るだろう。そういう意味で来年のショーを楽しみにしているよ。

ドンキーコングJr、キューバート、スーパーザクソンがベストスリーだ。

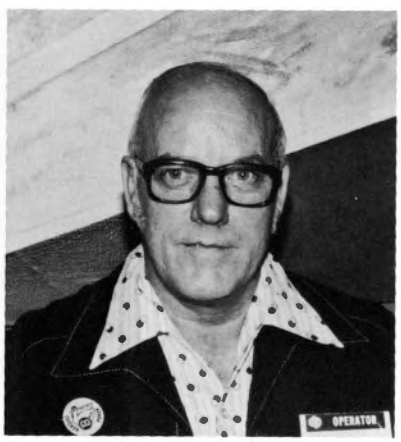
ビデオは全体的に創造力というか、頭を使ってプレイするゲームが目立った。

ショーの印象？

今年のショーは大成功だと皆云ってる。会場の規模は大きくなったし、出展している会社の数はふえてる。

でもネ、業界はパックマンフィーバーの去年がブームのピークだった。マーケットもグンと増えたけど、今年の二月頃からヤマがすぎて落ちこんでいる。現状は大変悪い。

私はこの業界で長くやっている。今はロケの機械が、静電気をおこしたり、温度がゼロ以下になったら使えなくなったりして頭を悩ましている。



C&Jアミューズメント社（インディアナ州）
チャック・ブルッキー氏
C&J AMUSEMENTS Mr.CHUCK. BRICKEY

この際だから文句を云わせてもらう。メーカーはもっとたくさんのコンバーション機をつくるべきだ。ショーにも一部でていたが、ゲームをセレクトして遊べるものも、もっと出すべきだ。機械が高い。メーカーは特定のディストリビューターだけに機械を売るナ。マァ、こんなところだね。（笑）

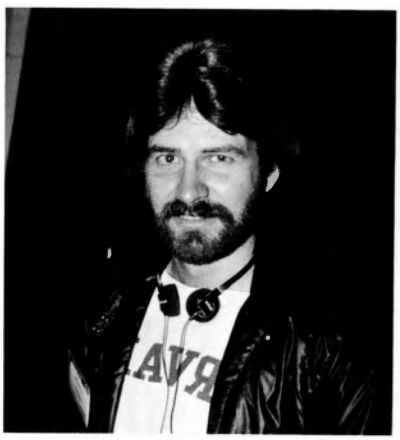
私はインディアナ州からきた。ビデオとジュークボックスをリースしている。

今回の目的は主に見物、ショーは初めてだが大盛況で驚いている。

ベストの機械はディフェンダーとパックマン。エッニューマシンじゃないって？私には、あとは殆ど同じようにみえた。

しかし、気に入ったマシンがあっても、買えない制限があるんだ。ディストリビューターにいっても機械が手に入らない。何故だかわからないんだけどネ。

ギャンブルマシンも展示されていた。ネバダとニュージャージー州はオーケーだけど、他の州は規制されている。個人的にいうと法に違反せずにやってる分には賛成だよ。機械もなかなかよく出来てた。



シナプスエンタープライズ社（イリノイ州）
スチュワート・ウエスト氏
SYNAPSE ENTERPRISE Mr.STEWART WEST

カリフォルニアに住んで、レストランや劇場、アーケードに二五〇台の機械をオペレートしている。

ショーにはニューマシンを捜しにきた。私はアタリ社のポールポジションとクォントムに興味がある。特に前者はリアリスティックで良いマシンだ。

他はナンカ似たりよったりで、去年よりレベルはあがっているが、コピーマシンが多いようだ。いやいや、（笑）コピー機ばかりというのじゃないよ。プレイは違うが、ベースは同じという意味だ。

実際、本当にオリジナルと云えるのは、十～二〇%ぐらいじゃないか。大手の出展品をみても、各社共一点はオリジナルだが、他の機種はどこかでみたものばかりだ。

ショーは大成功なのに、残念なことだ。

新製品には少々不満が残ったものの、総じて今年のAMOAショーは大成功…ショー最終日、取材活動に忙しいPRESSのBOOTHを尋ねてみた。ショーの印象は?、貴国のAM業界の情況は?、日本への要望は?……なお記事冒頭の①②③は今回みつけたベストスリーである。

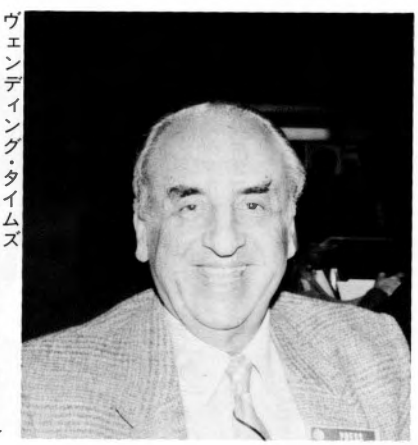
プレイメーター(アメリカ・ルイジアナ)
マイク・ショウ氏
PLAY METER Mr. MIKE SHAW

①バーガータイム(データイースト)
②バックロジャース(セガ)
③ポールポジション(ナムコ)

AMOAに限らず、こういったショーは必要なものだと思う。というのは、オペレーターが実際に自分の目で見て、いい機械かどうかを決定することができるからだ。オペレーターが大枚はたいて買っても人気が出なかった、なんてことが多いからネ。一つだけ今回のショーで気に入らないことがある。何故Gマシーンを区別して展示しなかったのだろうか?。Gマシーンは純粋なアミューズメントには入らない。分けて展示すべきだ。

〝パックマン〟以降は少しずつ改良したものばかりで、目新しいものはあまりない。米国では90%がビデオゲームで、10%がピンボールという状態だ。ビデオゲームは年間売上げ8ミリオンという数字を出している。米国での問題点は、地域によって制限があるので台数が限られてくるということだ。コピーも法律では禁止されているが、モグリでやっている人たちはいるようだ。

日本人は創造力があり、発明その他の点で優れた功績を残しており、尊敬している。また日本人はコピーを押さえるよう努力してくれており、大変感謝している。もっともっと日本のことを知りたいと思っている。日本の業界について詳しく教えてくれませんか?。



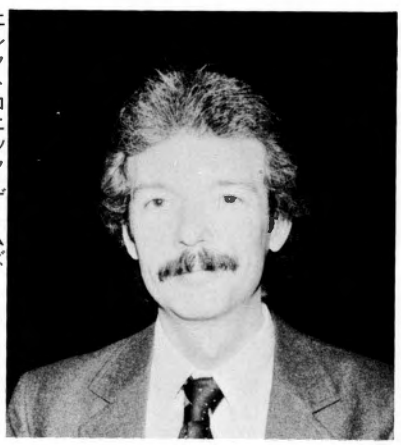
ヴェンディング・タイムズ(アメリカ・ニューヨーク)
M・T ウエントローグ氏
VENDING TIMES, Mr. M.T. WEINTRAUB

①?
②?〔全部いいので優劣つけ難い。
③?〕

今年はとてもよくできたショーだ。去年よりはかなりいい。

米国では現在、ピンボールもビデオゲームもとてもいい状態だと思う。ただ税金が高すぎることと、市や町によって法律が違うので、ゲーム機の台数が限られてしまうという問題がある。

日本のことはよく知らないが、日本製のものはデザインも機能も優れており、晴海のショーには是非行ってみたいと思っている。



エレクトロニック・ゲームズ(アメリカ・カリフォルニア)
ジム・ベンダー氏
ELECTRONIC GAMES, Mr. JIM BENDER

①アストロンベルト(セガ)
②サブロック-3D(セガ)
③ベビーパックマン(バリー)

ショーのオーガニゼーション自体はなかなかいい。不景気なのでビジネスには結びつかないかも知れないが、一応成功したと見ていいのではないか。

今、米国ではホームビデオが普及し始めており、業界にとって脅威には違いないが、私はそう恐れることはないと思っている。ホームビデオの普及で業界が下火になることはないだろう。何故なら二つは全く別個のものと思うから。

現在、日本の会社は米国で新会社を創り、製造することが多くなったようだ。ホームビデオも発祥の地は米国だが、そのうち日

PRESSの目で見た'82AMOAショー

本から逆輸入するようになるんじゃないだろうか。将来、日本はこの業界でトップに立つ力を持っていると思う。

カナディアン・コインボックス・マガジン（カナダ）
W・A・ウォータートン氏
CANADIAN COIN BOX MAGAZINE,
Mr.W.A.WATERTON

①アストロンベルト（セガ）
②？
③？

セガのレーザーディスク以外は新しいものは何もないようだ。

この業界、他の国では下火になってきているようだが、カナダでは今のところ問題もなく順調に伸びている。というのは、スタートが他の国と比べて遅かったので、まだ大勢の人たちがビデオゲームに興味を持っている状態だから。『カナディアン・コインボックス・マガジン』は、37年前にジュークボックスの雑誌として発刊。その後1976年にピンボールが法律的認可を受け、5年くらい前からはビデオゲームが入った。今ではピンボールは下火だがビデオゲームは盛んだ。カナダでも米国同様、ホームビデオが普及してきたが、その対抗策としては、ホームビデオではできないようなものを創っていくことだと思う。

現在、カナダでも日本製のものがたくさん入って来ているようだが、その多くは米国とライセンス契約を結んだものばかり。米国から輸入すると50%高くなるので、今後は日本から直接輸入するという方法が多くなってくるだろう。

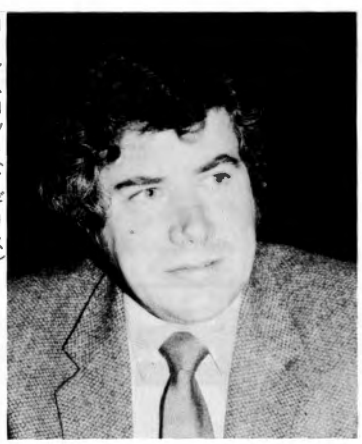
スターテック・ジャーナル（アメリカ・ニュージャージー）
ジェームス・カローレ氏
STAR TECH JOURNAL
Mr.JAMES CALORE

①ジョウスト（ウィリアムズ）
②キューバート（ゴットリーブ）
③ポールポジション（ナムコ）

アメリカの業界はヨーロッパに比べて健全だ。というのは、アメリカでは法律でコピーが禁じられているから。それにしても、似たようなゲームが溢れすぎているという状態はどうにかならないものか…。

ご承知のように米国ではホームビデオが普及してきたが、恐れることはない。全く別個のものとして見ていいだろう。

デザインなんかは日本人がやっているものが多く、日本は世界のリーダー格だと思う。日本には期待しているのですよ。



コインスロット（イギリス）
ジェリー・ワイズ氏
COIN SLOT,Mr. GERRY WISE

①ベビーパックマン（バリー）
②ポパイ（任天堂）
③テリーディスク（ドイッチェ・ブリュッツエル）

AMOAショーには初めて来たが、とても素晴らしいショーだと思う。聞くところによると13000人くらいの入場者があったとか。出展品の中ではベビーパックマンが最高だ。アーケードに置くのに最適だし、将来性のあるゲームだと思う。

ヨーロッパも日本やアメリカと同じく、新しいアイディアをいつも探している。またヨーロッパでもホームビデオが普及し始めているが、業者は大変恐れているようだ。

ところで日本ではGマシーンは禁止されているようだが、私は政府が認めるべきだと思う。法が認めることによってGマシーンに関する正確なデータも得られるし、禁止されている時ほど無節操なこともなくなると思うのだが……。

好評！

中古基板売ります&買います。

「タイトー中古200台大放出」
大安売り

十修理も承ります。
プラス

アップライト
又は
テーブル機
の組込みは御注文に応じます。

新品、中古品を問わず、
ゲーム機ならタイガー商事。

人気機種
特別価格にて販売中!!

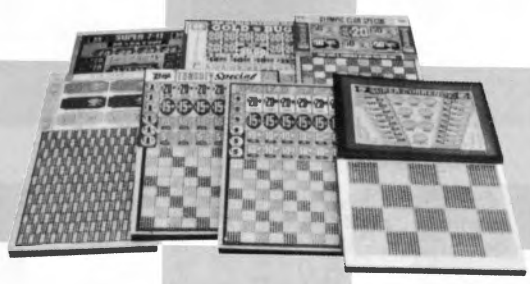
- ミスター・ドウ
- プーヤン
- ペンゴ
- コイ・コイ
- ディグダグ
- ギャラガ
- その他、最新機、続々入荷

タイガー商事

〒538
大阪市鶴見区今津南1-4-10
☎06-962-9425(代)

根強い人気の秘密は『高品質』

パンチ・ボード



米国CAMEO社より直輸入。品質・種類・価格のどれを見ても他社製品より優れています。ホール数は千から五千。

藤井商事

大阪市淀川区西中島6-10-3(ストロング新大阪)
06(305)1073

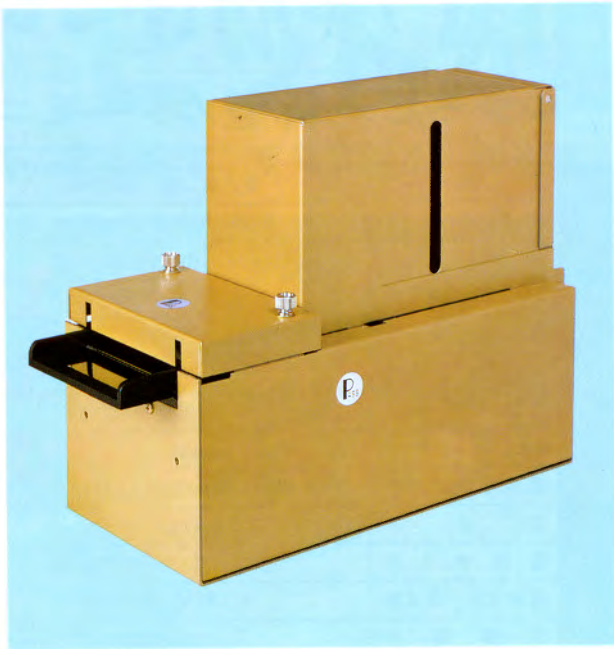
ニーズ　　ビルバリデータ

要求（小型 高性能 自動収納）に応える紙幣識別機シリーズ

新発売

NB-151

- 超小型
- 1000円札を500枚金庫に自動収納されます
- 高性能、高信頼性、高精度
- ワンチップマイクロコンピューター採用
- オール・ハイブリット部品化



仕様

使用紙幣／1,000円札
収納金額／50万円（カウンター付）
使用電源／AC 85V～110V　50/60Hz
識別時間／2秒以下
挿入方向／表裏4方向、自動金庫収納式
消費電力／平常時10W、動作時40W
盗難防止機構／引抜き防止機構付
重　　量／5kg
外形寸法／205H×120W×252Dmm
温度/湿度／0°C～60°C／30～85%RH
絶縁/耐圧／30MΩ以上/AC1000V1分間
受 取 率／90%以上

NB-191

- 1000円札専用（1Way）
- 小型、軽量
- 高信頼性、高精度
（ワンチップマイクロコンピューター採用）

仕様

使用紙幣／1,000円札
使用電源／AC 85V～110V　50/60Hz
識別時間／1秒以下
挿入方向／表裏4方向、巻取り式
消費電力／平常時10W、動作時35W
盗難防止機構／引き抜き防止機構付
重　　量／3.8kg
外形寸法／140H×116W×107Dmm
温度/湿度／0°C～60°C/30～85%RH
絶縁/耐圧／30MΩ以上/AC1000V1分間
受 取 率／90%以上

NB-221

- 1000円札、500円札専用（2Way）
- 小型、軽量
- 高信頼性・高精度
（ワンチップマイクロコンピューター採用）

仕様

使用紙幣／1,000円札、500円札
使用電源／AC 85V～110V　50/60Hz
識別時間／1秒以下
挿入方向／表裏4方向
（500円は表面2方向）
巻取り式
消費電力／平常時10W、動作時35W
盗難防止機構／引き抜き防止機構付
重　　量／4.1kg
外形寸法／143H×132W×135Dmm
温度/湿度／0°C～60°C/30～85%RH
絶縁/耐圧／30MΩ以上/AC1000V1分間
受 取 率／90%以上

NB-120

- 1000円札専用（1Way）
- 7枚現物エスクロ機能内蔵
- スタッカー内蔵
- コインメックとドッキングで使用します

仕様

使用紙幣／1,000円札
使用電源／AC85V～110V　50/60Hz
識別時間／2秒以下
挿入方向／表2方向
エスクロ機能／7枚現物エスクロ
消費電力／平常時11W、動作時23W
盗難防止機構／引き抜き防止機構付
重　　量／4kg
受 取 率／90%以上

総合化をめざす専門メーカー

NIPPON COINCO CO.,LTD.　株式会社日本コインコ

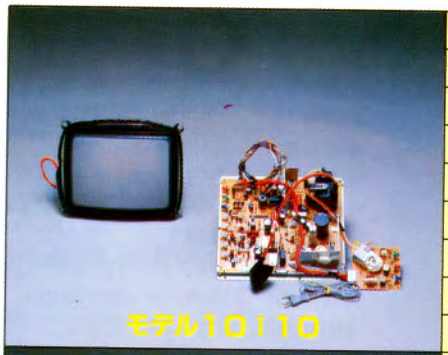
本社●東京都千代田区内幸町2-2-2 富国生命ビル ☎03-502-1811(代)〒100
東日本営業●東京都千代田区内幸町2-2-2 富国生命ビル ☎03-502-1815(代) 〒100
西日本営業●大阪府吹田市江坂町1-12-40 紙谷新御堂ビル ☎06-338-1271(代) 〒564

- 北海道SC☎011-511-8151
- 関　東SC☎0492-33-0591
- 中　部SC☎052-703-3381
- 中　国SC☎082-249-9521
- 東　北SC☎0222-65-3201
- 東　京SC☎ 03-502-1815
- 関　西SC☎ 06-338-1271
- 九　州SC☎092-572-4461

販売代理店
株式会社 和光産業
東京 ☎03-346-2710
大阪 ☎06-877-8202

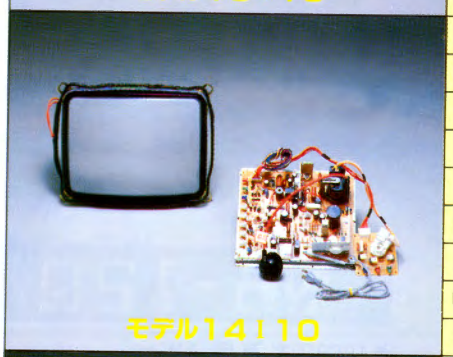
TVゲームにフィットする画像を提供します。

信頼のブランド—アールジービー新型カラーモニターシリーズ



C R T	東芝製10型 19.1㎜φ
基板サイズ	220×240×90(最大高)㎜
電源電圧／周波数	AC100V 50/60Hz
消費電力	MAX 60W
作動温度	0～40℃
同期入力インピーダンス	約1.5KΩ
周期レベル	1～5Vp-p
映像入力インピーダンス	約600Ω
梱包寸法／重量	390㎜(W)×340㎜(H)×270㎜(D)、7㎏

〈特長〉
- コネクター化されている。
- R.G.Bセパレート方式。
- SYNCコンポジット方式。
- 制御回路に1チップICを採用。
- CRパック内蔵型。
- 基板補強シャシー付。

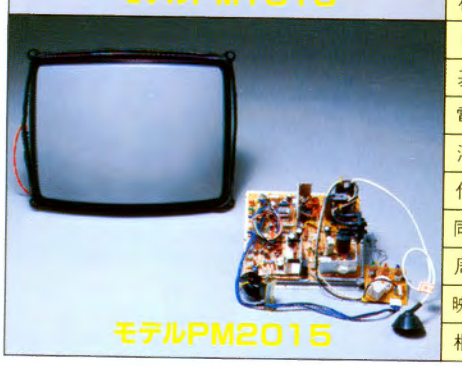


C R T	東芝製14型 29.1㎜φ
基板サイズ	220×240×90(最大高)㎜
電源電圧／周波数	AC100V 50/60Hz
消費電力	MAX60W
作動温度	0～40℃
同期入力インピーダンス	約1.5KΩ
周期レベル	1～5Vp-p
映像入力インピーダンス	約600Ω
梱包寸法／重量	440㎜(W)×360㎜(H)×290㎜(D)、10㎏

〈特長〉
- コネクター化されている。
- R.G.Bセパレート方式。
- SYNCコンポジット方式。
- 制御回路に1チップICを採用。
- CRパック内蔵型。
- 基板補強シャシー付。

C R T	東芝製18型 29.1㎜φ
基板サイズ	220×240×90(最大高)㎜
電源電圧／周波数	AC100V 50/60Hz
消費電力	MAX 70W
作動温度	0～40℃
同期入力インピーダンス	約1.5KΩ
周期レベル	1～5Vp-p
映像入力インピーダンス	約600Ω
梱包寸法／重量	500㎜(W)×455㎜(H)×375㎜(D)、18㎏

〈特長〉
- コネクター化されている。
- R.G.Bセパレート方式。
- SYNCコンポジット方式。
- 制御回路に1チップIC採用。
- 電圧変化に対応する電源回路改良型
- 基板補強シャシー付。



C R T	東芝製20型 29.1㎜φ
基板サイズ	220×240×90(最大高)㎜
電源電圧／周波数	AC100V 50/60Hz
消費電力	MAX 70W
作動温度	0～40℃
同期入力インピーダンス	約1.5KΩ
周期レベル	1～5Vp-p
映像入力インピーダンス	約600Ω
梱包寸法／重量	500㎜(W)×490㎜(H)×390㎜(D)、18㎏

〈特長〉
- コネクター化されている。
- R.G.Bセパレート方式。
- SYNCコンポジット方式。
- 制御回路に1チップICを採用。
- 電圧変化に対応する電源回路改良型。
- 基板補強シャシー付。

株式会社アールジービー
〒101 東京都千代田区外神田3-3-16 河野ビル ☎03(257)0291～2

R. G. B CO., LTD.
TELEX:J25567 SANKOOL
PHONE:03(257)0291～2
● HEAD OFFICE 3-3-16, SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN 101

UNION MESSAGE

また、ひとつ
ヒットが誕生する。

今年最後のヒット作。オペレーターの皆さん、乗り遅れないで下さい。

〈主な取扱い品〉

新製品

ワイピン

Wiping

Nichibutsu
日本物産株式会社

新製品

タイムパイロット
コナミ株式会社

バトルクロス
大森電気株式会社

スカイアーミー
株式会社ショウエイ

花ピューターセット(日物

プーヤン（コナミ）

ペンゴ（セガ）

ミスターDO！（タイトー

ロイヤルマージャン(日物

他、多種基板及びアミューズメント筐体。

只今、当社では、オリジナルゲーム及び、新システムの商品開発等を行っております。近い将来においては、きっと皆様方のお役にたてると信じております。また、オペレーターの方々には、より良い商品をより早く、より低価格でご提供しておりますので、今後とも一層のお引立ての程、ひとえにお願い申し上げます。

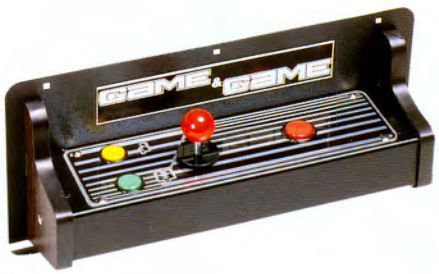
株式会社ユニオン
東京都新宿区西新宿3の8の13　ダイトウビル
TEL 03(320)9191　〒160

株式会社大阪ユニオン
大阪市城東区中央1の12の17
第2坂本ビルTEL06(934)5697

遂に登場!!
カートリッジ
タイプ操作盤

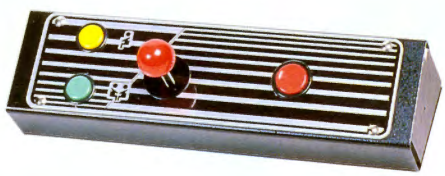
CT-8-N

1人用、2人用ボタンは24φ
発射ボタンは30φ
レバー「LS－7」十字使用



CT-8-NC

発射ボタン付レバー使用により「ストラテージ」用になります。



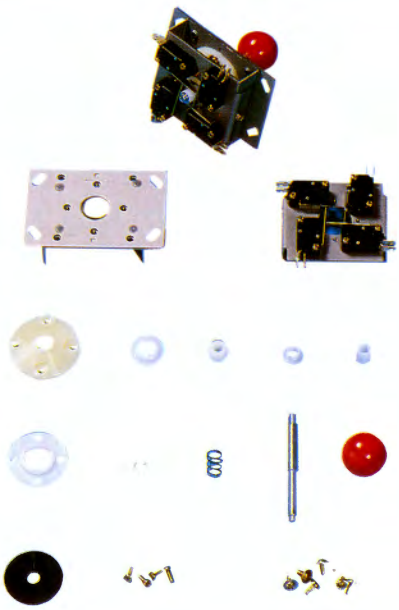
CT-8-SC

発射ボタン2個取付可能
24φ・30φ

CT-8-MC

CT-8-JC

LS－7 ジョイスティック



● カートリッジタイプ操作盤

今までの常識を破るワンタッチタイプの操作盤が登場しました。操作性抜群に加え見栄えが良く本体購入後は専用のカートリッジ交換であらゆるゲームに対応します。

● LS-7 ジョイスティック

摩耗が著しい個所を「ジュラコン」素材の活用により高耐久性としたジョイスティックレバーです。ガイドチップの交換により、十字、八方マイナス可能。（●ボールは赤玉28㎜、円形プラスチック使用）

SANWA

新しいマークです。
今後ともよろしく、
お願い致します。

三和エレクトロニクス株式会社

東京都豊島区東池袋1丁目48番10号　25山京ビル1002
電話（03）982−8166・テレックス2723073

振込銀行　八千代信用金庫東池袋支店
普通口座　0052064

SANWA ELECTRONICS CO., LTD.

25 Sankyo Bldg. 1002, 1-48-10, Higashi-Ikebukuro, Toshima-ku, Tokyo, Japan.
Phone : (03)982-8166 Telex : 2723073 SANELE Cable : Sanelectro Tokyo

Our bank: The Sanwa Bank Ltd., Ikebukuro Branch
Accunt Number: 314994

業界活性化のために(前)…協会手続の民主化を

生きたい者を殺せるか？

中内勝雄
「ロケーション活性化のために」執筆

意見の相異はどんな世界にもある。いやむしろ、意見の相異を公然と表明できるかどうかが、社会の健康度を計るバロメーターとさえ言えるだろう。革命や戦時下なら兎も角、平和な時代に、意見の相異を理由に相手を抹殺することは許されない。

機械的な多数決原理ではなく、真摯な議論によって対立を止揚するのが民主々義である。民主々義とは絵に描いた餅ではなく、日々の営みの中で常に試されている行動なのである。

ＡＭショー以後、ＪＡＭＭＡ会長と小誌の間に確執が生じていることは事実である。この問題を公正に解決するにはどうしたらよいのか？本誌「ロケーションの活性化のために」連載中の中内勝雄氏に、第三者の立場から寄稿して戴いた。

「手続」きは免罪符になるか?

最近のフォーカス（FOCUS・写真による週刊誌・11月26日号）をめくっていたら、ショッキングな情景（写真）が私の眼をくぎづけにした。〝エスカレートする処刑――いよいよ不可解なイラン革命の「末期症状」〟と見出し。記事を読んでみると、イランの反政府活動家の処刑の光景とある。もうすこし読んでみる。

「'81年7月以来、イラン全土で2万人以上の反政府活動家が逮捕され、そのほとんどが処刑され……政治犯で逮捕後数日以内に釈放されなければ、それはおおむね死刑を意味し…現在約5万人の政治犯が刑務所に入っている。革命政権下で、かつて外相を務めたゴドブザデ氏が、ホメイニ暗殺計画を立てたという理由で処刑された今年の9月頃には、毎晩30人ほどの政治犯が処刑されていたという。つまり、イランでは、死は日常の表情をしているのである。写真は、そのような日常茶飯事となっている処刑のひとコマで……白昼堂々と市中で公開されたのは、もちろん市民への見せしめのためである。もっとも群衆が息をのんで静まり返っているのは、処刑の恐怖のせいだけではなく、ビルの屋上や室内など到る所で小銃を構え市民を監視している革命防衛隊の脅威のためもあるのだろう。……イスラムの戒律は、さらに厳しくなる一方で、女性はチャドルという黒いベールで顔をおおわなくてはならないし、10月には「キス禁止法」まで制定されている。つまり「性的な喜びをともなうキスはパーレビ時代の腐敗である」として、キス1回につき男女それぞれ100回のムチ打ち刑と決まったのである。いわば宗教上のイスラム戒律が、そのまま国家の法律にとって代わっているわけである」

イラン革命政権下の抗争状況は、かつて出現したいかなる独裁政権にまさるとも劣らぬ非情、非惨なものであるようだ。しかし、私はこの写真を眺めているうちに、なんとも奇妙なことに、クレーンに吊るされた哀れな反政府活動家の姿がコインジャーナル誌そのものに見えてきた。いったいこれはどうしたことか?

コインジャーナル誌（以下コ誌）は9月30日以来、必死の抵抗を続けている。その辺の事情は、コ誌の新聞形式のレポート11月1日号およびコ誌11月号の記事を読んだ方々も多いと思うから詳しく述べることもあるまい。同レポート発行の後、11月11日にAMショー後はじめてのJAMMA理事会が開催された。ショーの経過報告も議題の一つにとり上げられ、その中で同誌に対する販売差止め命令をめぐる経緯も報告された模様である。論議の細部は詳かにしないが、事情説明?のためコ誌を次回理事会（58年1月中か）に喚問するという。だから、コ誌はまだ生きている。といっても後手に縛られ、首に縄を巻き、クレーンの下に立たされたことにはなるか――そしてこれからいかに訴えかけ叫んでも、そんな言葉は出させておけばよい、ただクレーンのロープを予定どおり巻き上げるだけ、となっているのかどうか、それはわからない。

いかにイランの反政府活動家が勇敢であり、信条のためあるいは憎悪のため闘ったとしても、捕えられ死を与えられることは痛恨の極みであることにちがいない。しかしこれは戦争あるいは革命という極限状況下の事件だ。日本はちがう、民主的な市民社会であるはずだし、ましてや平和な産業界内部の出来事である。どうして生きて働いていきたいという者を抹殺しようとする力が放置されていてよいのか。その力が小さかろうが大きかろうがだ。それともイラン市民が声をあげたくても銃に脅かされてできない――そんな情況でもあるというのだろうか。一小業界誌にとって、業界団体から除名され、スポンサーが離れていくことは死に等しい。死にたくないと抗弁する、それを無視する、そして理事会における弁明のセレモニー。

娯楽機器総合商社
㈱千葉エンタープライゼズ
ゲーム機の御用命は
当社まで!!
中古機
あります
〒276 千葉県八千代市八千代台西5-1-4
TEL 0474-85-7701

業界団体における除名規約の「弁明」とは、単なる手続上の問題に矮少化することができない。形式的に弁明の機会を与えて、「言い分は聞いてやった。だからもう首を切っても文句あるまい」といった、除名を前提にした『弁明』などあってはならないのである。業界を今後どう育ててゆくのか?を共通の問題意識として論議が交されない限り除名される側も除名する側にとっても不毛である。そしておそらく、どちらの側にも業界全体の利益を考える共通の立場があるなら、除名という死刑にも等しい処分を下すのは論理的にも倫理的にも不可能だ。

《基準》づくりに問題が…

以上の懸念は思いすごしということもある。コ誌の弁明が著しく合理性を欠かない限り、なんということもないのかもしれない。それはそうなると信じておきたい。しかし私の心配はもっとベーシックなところにある。つまりアミューズメント産業界における合意形成のシステムに不安がないか、換言すれば協会議事の決定方法に問題がないか、ということである。たとえば現在、JAMMA、NAOそして多分JAPEAなど業界3協会の議事決定は過半数でなされているという。それが正しく機能しているのだろうか?私の見るところ、今回のコ誌事件(?)の発端はJAMMAによる《賭博機械排除のための基準》であろう。どうも審議が充分につくされ、業者、会員の心底からの支持を得たものとは思われない。なぜか性急にそして強引に基準づくりが進行した。コ誌は、基準による賭博機械の広告を掲載しているから除名、いわゆるボイコット条項について抗弁していたが聞き入れられず、思いあまって公取委にかけこんだ。コ誌と協会との確執はここに発する。

そもそもこのような基準づくりはどう進めればよいのか?委員会で原案を練るのはよいが、それにより利害関係の生ずることが想定されたら、当事者を招集し聴聞することが常道であろう。どうもそれをやっていないらしい。ということは、会員に不都合があっても、委員会や理事会ほど執行部役員が決めたことは絶対であり、だから従ってもらう。従えなかったら自ら退会してもらうか、除名を強行するというのだろうか。それとも異議が会員の間から出てきたら、その時改正するというのだろうか。それほど柔軟性があるのならよい。恐ろしいのは、業界上層部が決めたからその権威に従うべきだとか、多数決だから文句はいわせないという思考パターンである。どうも政治の世界では、そういうことはよくあるようだ、自民党の強行採決のように。

もっとも、《賭博機械排除のための基準》づくりを急いだ背景には、ポーカー賭博機の蔓延で業績・イメージともに打撃を受けた業界が、賭博機撲滅のため戦う姿勢を行政側にあるいは社会に、早急に示さねばという切迫感があったであろう。その後のキャンペーンとあわせて、貢献度はともかく、それはそれなりの成果をあげつつあるとは認めたい。しかしその反面、この《基準》づくりおよびその後の展開は、協会メンバー間の、業界問題に関する意志決定のマナーの不明確さ、ひいてはコミュニケーションの健康度への疑問など反省を迫るものがあると思う。コ誌事件はそれを露呈したものである。

業界団体と企業者感覚

こう考えてくると、思いは産業界における業界団体のあり方、つまり目的・使命・機能・運営方法などに及んで

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ロータル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

くる。協会の定款では様々な表現の仕方があろうが、要するに協会とは、共通する事業を営む者が、個々企業者では解決が困難なかつその事業に共通する問題について、共同して対処するひとつの機関なのである。したがって、協会がとりあげる課題は、企業が存立する社会基盤とか環境に関わるものが主たるものとなる。そして、そもそも企業経営なるものが、環境への適応とか先取りによって成立しているものとするならば、そのような企業の集合体である協会も、同様な生理感覚を持つのは当然であろう。つまり企業家精神がいだく体質である。創意工夫によりシェアを拡大し、逆境をしのぎ、転んでもタダでは起きぬシタタカサ——これへの共感があってこそ、協会は会員企業の信頼と支持を受けられる。

許認可の対象となる産業では、その団体（組合、協会）は別の面もあろう。しかし完全に自由で法規制のないアミューズメント業界団体が、自ら縄をない自らを縛る《基準》をメンバーに課す場合、議論がおこらない方がおかしいと私には思われた。「この業界には自由を愛する人が多い」とあるベテランはいう。会社勤めを嫌って独立した者、創意工夫や開発に賭けて生きる者、利得に聡い者などなど、おもしろげな人物が多く、このベテランの言葉はいささかホメスギとは思うが、この業界の一面の真実を語るものではある。

この自由な企業家精神は、この国の賭博に関する法律、風営法などの間隙に「メダルゲーム」という健全なアミューズメントを創造した。そして問題は、《基準》がこの「メダルゲーム」機自体の仕様をも制限することを含んだあたりに初めから介在していた。協会はどうして、業界のこの既得の分野を放棄し、この産業の可能性の芽をつむようなことをしなければならないのか？もしその選択が、企業家にとっても一つの事業活動から撤退することがある——そのようなギリギリの選択であったとするならば、それはまた別だ。

それならば、この《基準》こそ機械による賭博を撲滅する最も現実的かつ効果的な手段であることの条理をわけた説明が用意されるべきだろう。それだけではなく、この協会の選択によって犠牲となり事業の縮少を余儀なくされる会員業者、とくにメダルゲームの創始者でありその規範的なオペレーションを現に行うS社に対しては、手厚い懇望と説得が必要なばかりでなく、その損失についての思いやりがあるのも当然であった。これに気付く柔い感受性はどこにいったのか。

このような会員企業の成果に重大な影響を及ぼす協会議決が、執行部のみの論議で片づけられ、あとは有無をいわせぬやり方で会員にその実践を義務づけられるのではたまったものではない。当業界の自由を愛する企業家たちとしては、協会議決を無視して企業防衛に走るか、抗弁して執行部と対立するか——これでは会員企業と生理感覚を共有するとか、血の通った業界団体とはとてもいえたものではない。

話しあいを通じての指導

なにか硬直化した教条主義の政治団体のようなニオイすらしないではない。業界団体は本来、自由で平等な開かれた人間的グループであったはずである。どうしてこうなったのか。ひとつには、多数決ルールの誤った運用である。物事をすすめるためには結論をださなければならない。多数決はそのひとつの方式であって恐らくほとんどの場合、結論を急ぐ必要があるのか、少数意見の中にくみとるべきものがあるのではないか——などの反省を忘れてはならないのである。決して最善のルールなどではない。

〝多数決民主主義〟の好ましからぬ例として《青年心理》誌に次のような記事があった。

「……**最近の若者たちは小学校のころから、ホーム・ルームの〝多数決民主主義〟でキタエられているから、少数派に対しては情け無用。みんなもそう考えているから——といって、自分たちに迷惑なものはすべて排除し、切り捨てようとする……**

アミューズメントマシン
娯楽機械の
総合販売
株式会社 西部レジャー
〒812 福岡市博多区吉塚3-31-65
PHONE 092-611-6353(代)

別に非行少年やツッパリの肩を持つわけではないが、これでは彼らが孤立感を深め、暴力をふるいたくなるのも、無理からぬことではなかろうか……非行に走らない多数派が、非行に走ろうとする仲間たちを、非行から守るよりはむしろ、仲間から排除する役割を果たしている……もし、多数派の若者たちが真の多数派らしく、非行に走ろうとする少数派を温かく説得し、立ち直らせる力となりうれば、状況がもっと良い方向に変わるはずだ……非行に走らない多数派の若者たちは、ただ非行に走らないというだけで、現代の非行問題からノン・ギルティというわけにはいくまい。いや、もしかすると、非行に走らない多数派の若者こそ、最も深いかかわりを持ち、重要な役割を果たしているかもしれない」（82・9号・池田信一）

Amusement
Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ローヤル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

大の成人たちが構成する業界団体が、こんな大人気ない考えを持っているはずはないし、また業界の少数派が非行少年とはいわないが、近頃のコ誌のツッパリをみていると子どもの世界の事だけとは思えない。

業界団体の使命として、たとえば行政側からくり返し要求されることは指導力と組織率である。指導力とは執行部の考えが産業界に貫徹するということであろう。指導とは一片の文書を渡せばすむものではあるまい。

なにを指導するか、その内容はいろいろであろうが、それが会員に理解されその気になってくれなくては実行されない。この業界に限ったことではあるまいが、執行部の決定がその場限りで、実行されていないケースがどんなにあるかしれたものではない。また執行部としてもそのフォローアップすら忘れていることが多い。商売の実戦にたずさわる企業者だったらこんな甘さは許されないことだ。こんなことをくり返していたら、協会内からも外部からも信頼を失っていくことは明らかである。

多数決原理はそのような危険をはらんでいる。少数者の側だけでなく、多数者の側にも一枚岩とはいいかねることが多いからである——会議の席上、あえて反対する理由がない者、討論を好まない者（賭博撲滅のような正義の御旗の前で、人間性とか現実論をぶつことのなんと徒労であることか）、ビジネス上の影響、仲間はずれを恐れる者、本音と建前を割りきっている者などなど。会議をリードする者が会長とか委員長などであれば、とかく遠慮がちになるのは日本人のよい心性なのだろうか？

会議の席上、あるいは事後でも反対の意見を述べる者こそ、じつは貴重なのである。それを検討し、理あるところを採り入れる。企業者が問題とするのは常にマーケットであり社会であり現実であって、教条でもなければ権威でもない。そのような現実をつかみとった言説こそ理であって、企業者が服すべきはそれ以外にない。

こう考えてくると、多数決で結論を急ぎ、それに固執することの不当さを思わざるをえない。これでは指導もくそもないというものだ。時間をかけたねばり強い話しあいこそ指導というものだろう。反対があって結論が今だせないということは、会議のまずさではなく、健全性の証しとみてよい。そして会議の席以外の時でも、話しあいを求めて語りあい理解をきずきあげていく……その過程に指導があるのだと思う。

もし多数者の側に理があるのであれば、自信と余裕をもって、少数者に語りかけるべきである。強者（＝多数者、権力者、権威者）というものは元来そのようなポーズを身につけているではないか。

もし少数者が一人であっても、それに理があれば、多数者は従うこと、それが本当の民主主義ではなかったか。多数者が理ある一人を圧殺すれば、それは専制弾圧と同じことであろう。

もし少数者が一人であり、そこに理がなければ、彼一人のために多数者が待っていることの事態の暖かさと、一人の責任の重さが通じてくるはずである。

ではどういう議決のルールがよいか——おのずから全員同意ということになろう。これは理想的にすぎるという人がいるだろうが、大切なのは結論への過程である、その手続である。

残念ながら手続の重要性を理解しない人もすくなくない。目的さえ正しければと考えがちだ。最高裁判例が「目的が正当であるというだけであっては、その行為は公共の福祉に反しないものということはできない」（昭25・10・11）という意味はそれだ。ルールにそって

寛容とユーモアを…

目的を実現すること——業界団体の定款や諸会議の規約は行動のためのルールであろうが、コ誌事件の争点の高まりともなったショウ当日の経過を記事でみる限り、協会側の手続無視の経緯は明らかなようだ。良識ある業界の責任者たちがどうしてそれがわからなかったか、ショウの繁忙にまぎれてとだけではすまされない事情があるようだ。

敵意というものは恐い。JAMMA会長にはそれがあり、コ誌はそれに対する反感がある。北風が強く吹けば身を固くするというあれだ。私には敵意の原因を解く知識もなければ紙数もない。しかしこのような感情はたいてい双方に責任があるものだ。たとえば、コ誌の場合は活字の力に頼りすぎた。コ誌のタイトルがつく以上、雑誌スペースはパブリックな用途に開放されているのであって、一方的な、しかも出版社自体の主張色濃い記事は掲載をはばかるのが正統のジャーナリズムとして普通であろう。そのためには別の方法があるはずだ。そうしなければ当事者でない読者はおもしろがるかもしれないが、相手も傷つくし、こちらも傷つく。もっともそこまで追いつめられたということかもしれぬ。そしてこの泥試合めいた様相は困ったものだ。こういう場合、どこでも、仲裁に入ってくる人物とか長老とかがいるものなのだが、この業界にはそのような人物もいないのか。

いずれにしても異常な事態である。そして何よりも嘆かわしいのは、この業界に寛容の気風が乏しいのではないか——そしてそれはユーモアで笑いとばす能力がないことになるが、アミューズメントという楽しみを売る商売にしては、この生真面目さ、偏狭さはおかしなことである。

コ誌事件の発端は賭博機械をめぐる《基準》だといったが、このようなデリケートな問題（今でも結着がついているわけではないが）を、かたくるしい倫理や教育観からだけ一方的にきめつけるのはどうなのか、なにしろ人間が古くから持っているどろどろした欲望に根ざしている難物なのだ。しかも、社会側からの業界への詰問はつづく——子どもとゲーム、子どもに賭けごと風な遊びはよいことか、等々。恐らく、このような遊びの評価、価値観を問われることによって、業界の内部でも論争が起こり、結局、個人個人の生き方を問われることになるのだ。つまり遊びは人間のライフスタイルに関わることなのだから。そして当然のことながら皆ちがったものだ。今でも、メダルゲレムを否定する者もいるし、店頭のレンタル機を好まぬことを公言する者もいる。こんなことで業界内でいがみあっていてはかなわないな、と私は思う。できるだけ多面的な物の見方と寛容さを業界人は身につけてもらいたい。

チャップリンの自伝に次のような印象的な記録がある。禁酒法時代、ある人が、禁酒法で酒が飲めないのは、胃袋の立場からすれば大変いいことだ、と発言すると、ヘンショーという名の判事が「なるほど胃袋にとってウィスキーは毒かもしれぬ。しかし胃袋のことばかりいってもらっては困る。ウィスキーは魂の糧でもあるんだ」といった。

協会執行部役員も会議も、これくらいのジョークはいつも用意しておいてもらいたいし、物の見方の自由さもほしいものだ。終りに、A・トフラーの言葉を記しておきたい。

「（テクノロジー関係の）意志決定は、もはやエリート達の勝手にはならない。その意志決定の影響を受ける人々への配慮を欠くことはできない」

「新しい産業に生まれる職種の多くは、人間関係に対する感性も必要な条件なのである」

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ローヤル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

謹　告

弊社は、世界中で広く親しまれているポパイ漫画のキャラクターに関する著作権その他一切の権利を所有し、管理している会社であります。

弊社は、任天堂株式会社との間で、日本における業務用ビデオゲーム機に右キャラクターを使用する権利の許諾契約を締結しております。同社はこれに基づきその独自の研究・開発に依り業務用ビデオゲーム機「ＰＯＰＥＹＥ」（**ポパイ**）の商品化を完成し、去る十二月一日、二日の両日、東京並びに大阪において各々展示発表会を開催致しました。

そこで、弊社および任天堂株式会社は、任天堂株式会社の製造にかかる正規の機械・基板等を模倣し、またはこれに類似する機械・基板等を製造・改造・販売・賃貸および輸出する行為、並びにこれらのいわゆるコピー機械を使用して営業する行為は、弊社および任天堂株式会社の双方の権利と利益を侵害し、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触するものとして、直ちに民事・刑事上の断乎たるあらゆる措置を講ずることをここに明言するものであります。

つきましては、流通業者または使用者の方々に対しましても、場合によりましては不本意ながらご迷惑をおかけすることも予想されますので、くれぐれもコピー機械・基板等をお取り扱われることのなきようお願い致します。

因みに、正規の機械には、弊社の許諾を示す証紙並びに社団法人日本音楽著作権協会の許諾証紙および録音許諾番号シールが各々貼付されております。

万一、ご不審な点もしくは不正なコピー機械・基板等を発見されました場合には、直ちに任天堂株式会社または任天堂レジャーシステム株式会社までご連絡いただければ幸甚に存じます。

昭和五十七年十二月

各位殿

アメリカ合衆国一〇〇一七ニューヨーク州四五番街東二三五
ザ　ハーストコーポレーション
キングフィーチャーズシンジケートインコーポレーテッド
THE HEARST CORPORATION
King Features Syndicate, Inc.

京都市東山区福稲上高松町六〇番地
任天堂株式会社
代表取締役　山内　博

東京都千代田区神田須田町一丁目二二
任天堂レジャーシステム株式会社
代表取締役　山内　博

連載　サバイバルゲーム学入門

歳末催事開催之勧

ねんまつイヴェントかいさいのすすめ

巷にジングルベルの鳴り渡る季節である。多くの店舗がクリスマスや正月用の飾り付けをし、なんらかのイヴェントを企画している。ゲーム場も一風変ったイヴェントを開催してみてはどうか。

ハラダ・プロダクト
マネジメント研究所
原田勝利

毎日が忘年会のつもりではしゃいでみたい

毎年十二月になると、一年もあとひと月か、早いものだなあと思う。そんな風にしてひとつひとつ歳をとり、老いていくのか、と柄にもなくしんみりしてしまう。

そう感じる人がこの世の中に多いから、ひとつにぎやかに騒いで、陽気に楽しもう、というわけで十二月にはクリスマスや忘年会がある——とは断言できないが、一年の締めくくりの日は、充実した気分で過ごしたいものだ。

ゲームマシン業界でも、この厳しい景気が続くなか、何か明るい材料をみつけて来年へのステップとしたい。とにかく、大ヒットの要素があればいいのだが、そういった機種が見当たらないとすれば、どのような策を構じればよいか——。

そこで、何か楽しいイベントを企画してみたらどうだろう。年末はどうしても周囲の全てがバタバタと忙しく、落ち着きが欠けてしまう。いっそのことそれに乗じて、大いにウカレた企画を立ててみることを、ゲームセンターの人達に提言したい。

つまり、企画する側も一緒に楽しんでしまうのだ。もう毎日がクリスマス、毎晩忘年会のつもりではしゃいでみよう。

紳士服メーカー、P&B(プレイボーイ)大阪支店長を経て 56年9月独立。37歳。現在、店舗設計、SP活動、ブランドプロデュースなど「デザイナー」の枠にとどまわず多彩に活躍。「商店界」「ザ・マン」などに健筆をふるい講演もこなす。

顧客に企画させるのも一つの方法

一緒に楽しむイベントや企画を考えようといっても、実際に立案するのはちょっと難しい。やはり商売なのだから、お客も喜び、店主もスタッフも楽しく、そして売上げも上がる、という

ウマい話がいいのだけれど、そんなものはそこらへんに転がっている、ということは滅多にない。

そこで私の主な守備範囲であるファッション店の事例をピックアップして、何かの役に立ててもらおう。それがそのままゲームセンターに利用できるかどうかは別として、その〝精神〟だけは見習って欲しい。

まず、大阪府下の衛星都市にあるメンズショップH店。この店のオーナーは三十代の男性で、二十代を中心にした顧客達の兄貴分のような存在である。約七坪という小じんまりした店で、販売員もオーナーの他、長年コンビを組んでいるこれまた三十代の男性とパートの女性の二人。

こう書けば、アットホーム的な楽しい店、というイメージが何となくおわかりいただけると思う。オーナーを中心として、店の中では常に会話の花が咲く、いい雰囲気のショップなのである。

オーナーのHさんは大のパーティ好きときている。とにかく、数十名の〝超固定客〟——十年前後、この店で買い続け、年間何十万円という買い物をしている客がほとんど——を集めてホームパーティを開く、という目的のために、三年前、「パーティ用のホール」を備えた新居をローンで建てたぐらいだ。

そのホールでは、規模の大きいものでは年に二〜三回、楽しいパーティが開かれている。もちろん年末には忘年会が催されるのだが、面白いのは、パーティの企画を、客の中の数人の有志が立てる、ということ。楽しみたい連中が企画するのだから、楽しくないわけがない。オーナーも店のスタッフももちろんワイワイ騒いで楽しむ。私は、ここまで客と店とが一体になれるのが本物の〝専門店〟のあり方だと思う。

贈物にも規画品以外の工夫が必要

また、オーナーのHさんは毎年二回、盆と暮れに顧客サービスとしてギフト品を沢山仕入れる。このギフトが毎回楽しいものばかりだ。例えば四年前の夏に製氷皿を仕入れたところ、これが大モテ。ただの製氷皿ではなく、出来上った氷が、女性の身体を形どっており、きのきいたジョークを感じさせるものだった。

そういった面白いギフト品を、Hさんは足で探し回るのである。おそらく、Hさんにとってそれは仕事でなく、大変楽しいショッピングなのだろう。自分で楽しむもの、自分でも欲しいと思うものを選ぶのだから、時のたつのを忘れて歩き回ることだろう。大量生産の規画品のギフト品とは、ひと味もふた味も違うのである。

もうひとつ、Hさんの行なっているイベントがある。それは冬のスキー旅行である。固定客と店のスタッフが一緒になって、スキーバスを借りきって出かけるわけだ。一緒にスキーを楽しむのだから、店のオーナーと客、という立場の意識は全くない、という。すばらしいイベントではないか。

生活者の意識が顧客と店を強く結びつける

ツアーといえば、滋賀県のメンズショップS店も、少し違った形で顧客サービスを行なっている。こちらは、買い上げ毎に会員カードに金額に応じたスタンプを押し、その数によって旅行のプレゼントをするというもの。

確か、一五〇万円分買うとハワイ旅行に行ける、と記憶している。景品や商品券などより、夢があっていいと思う。

そういった例に接して感じるのは、〝楽しさ〟というものの質が、数年前と比べてずい分変化してきた、ということである。つまり、現在の消費者は、〝生活すること〟を楽しむ。従って消費者と呼ぶより、生活者と呼んだほうが適切なのだ。

以前だと、ギフトとして舶来のライターなどがもてはやされたのが、今はパーティであり、旅行であり、ちょっとジョークのある品なのである。持っていることが楽しいのでなく、何かを〝する〟こと、あるいは気のきいた製氷皿で、ジョークのある氷を作ってみること、そしてそれを使うことが楽しいのだ。

だから、そういったものを提供する側も、自分も一緒に楽しまないとだめである。「楽しませてやる」という発想だと、一体何が楽しいのか、見失ってしまう。

ゲームセンターでゲームをすることはもちろん楽しい。そこで年末にでもイベントがあり、店の人も客も一緒になって楽しむことができれば、もっとゲームセンターの可能性がひろげるだろう。

生活者と生活者がともに楽しさを分かち合うことによってのみ、今後のサービス業は飛躍していく、と言っても過言ではないのである。

技術の広場

第24回

コピー問題の解決が業界焦眉の課題となっており、これにからんで数多くの訴訟が起されている。その割に一部の関係者を除いては実際の訴訟の進行や、判決の実際を知っている人はあまりいないようだ。

折も折、インベーダーのコピーに対して、著作権法に基いた判決が出された。同じくインベーダー関係では、㈱タイトーと㈱ウコーエンタープライズの係争に対して今年9月、不正競争防止法に基く判決も出ている。

本欄今月号および次号の2回に亘って、これらの判決文を全文収録する。

昭和五四年(ワ)第八二二三号損害賠償請求事件

判　決

東京都千代田区平河町二丁目五番三号
タイトービルディング
原　告　株式会社　タイトー
右代表者代表取締役　ミハイル・コーガン
右訴訟代理人弁護士　柳　井　義　郎
住居所不明
登記簿上の本店所在地　東京都中央区日本橋浜町二丁目三二番五号
被　告　株式会社ウコーエンタープライズ
右代表者代表取締役　上　岡　美津男
住居所不明
最後の住所　大阪府東大阪市若江北町三丁目一番五五号
被　告　上　岡　美津男

主　文

一　被告らは、原告に対し、各自金三七五〇万円及びこれに対する昭和五四年八月一日から支払ずみまで年五分の割合による金員を支払え。

二　訴訟費用は被告らの負担とする。

三　この判決は仮に執行することができる。

事実

第一　当事者の求めた裁判

一　請求の趣旨

1　主文一、二項同旨

2　仮執行の宣言

二　請求の趣旨に対する答弁

1　原告の請求をいずれも棄却する。

2　訴訟費用は原告の負担とする。

第二　当事者の主張

一　請求の原因

1　原告の営業及びその商品

原告は、昭和二八年八月二四日設立された各種娯楽機械の輸出入、製造、販売、賃貸その他を主たる営業の目的とする会社で、昭和五三年四月一日現在、払込資本金四五〇〇万円、従業員約一〇〇〇名、日本国内における営業所及び出張所合計七〇ヵ所、昭和五二年における年商約一二八億円、昭和五三年における年商約二九三億円の規模を有して営業を行なっているが、同年七月以降、別紙第一、第二目録記載のテレビ型ゲームマシン（商品名スペース・インベーダー、以下「原告商品」という。）を、国内七〇ヵ所に所在する営業所及び出張所並びにオペレーター（卸売業者）を介して、ゲーム場、喫茶店その他の需要者に販売又は賃貸し、あるいは国内各所に所在する原告の直営するゲーム場において一般の入場者の使用のために展示している。

2　原告商品の構成

(一)　原告商品は、マイクロ・コンピュ

ーター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体として、遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型と称せられるゲームマシンの一種で、かかるテレビ型ゲームマシンは、昭和四八年七月ごろから我が国において製造発売され、その後同種機械の開発により現在ゲームマシンの主流となりつつあるものであるが、これら機械の受像機に映し出される映像とその変化の形態及び遊戯方法は、商品の生命自体ともいうべき重要性を有し、その構成要素によって個別性が識別される。

(ニ) 近時、宇宙に対する人類の関心は、単なる学問的分野にとどまらず、文学、映画あるいは雑誌、テレビジョン等における話題その他によって顕著に認められるところである。原告商品は、この社会的関心を基礎として、人類の生活圏たる地球を含む宇宙空間へ侵入する空想上の生物をインベーダー(侵入者)として表現した別紙第四目録(一)ないし(三)の各(イ)、(ロ)記載の原画に基づく同第三目録(一)、(二)記載の影像を主体とし、これを受像機面上に五段一列に配置し、遊戯者が、ジグザグコースをたどりながら進行してくる右インベーダーの発射するミサイルを避けつつ、四基のバリヤをビーム砲基地とし、その後方に位置するビーム砲によって、インベーダー及びその後方に時々出現し受像機面上を横断通過するUFOを爆破、消滅させることによって得点を競うゲームマシンで、その詳細は別冊説明書上段に記載のとおりであるが、このような遊戯方法及び原告商品の受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種映像とその変化の形態は、従前のテレビ型ゲームマシンにおいて全く存在せず、顕著な特殊性及び新規性を有する。

3 **原告商品の周知性**

(一) 原告商品は、原告との間でその開発製造した製品はすべて原告の商品として販売される旨の約定を結んでいる訴外パシフィック工業株式会社において昭和五三年六月中旬完成され、同月一六日に原告肩書本店所在地タイトービル一階ショールームにおいて、同月二三日に大阪市中之島所在の国際貿易センターにおいてそれぞれ開催された原告の新製品発表会に出展され、その後同年七月以降前記のとおり全国に所在するゲーム場、喫茶店その他に設置され、あるいは原告の直営ゲーム場において使用されている。

(二) 原告商品は、右新製品発表会に参会した東京においては約五五〇名の、大阪においては約四〇〇名のオペレーター及びゲーム場、喫茶店の経営者その他ゲームマシンの需要者を主とする業界関係者の絶賛をあび、その受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とその変化の形態及び遊戯方法における特殊性と新規性は、業界の話題となり、業界紙、専門誌、新聞等において広く原告の新製品として紹介されると共に、原告においても新聞、雑誌に広告を掲載し、パンフレットを配布する等大々的な宣伝活動を行なった。

これらの紹介、宣伝と原告商品の前記特殊性と新規性により、原告商品の受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とその変化の形態及びその遊戯方法は、原告の商品であることを示す表示として昭和五三年一〇月中には日本全国にわたって、取引者及び需要者間に広く認識されるに至った。

4 **被告会社の営業及びその商品**

被告会社は、昭和五四年五月一五日、テレビ型ゲームマシンの製造、販売及び賃貸等を営業の目的として設立された会社であるが、同日ごろから商品名を「ファイティング・ミサイル」とするテレビ型ゲームマシン(以下、「被告商品」という。)を製造、販売及び賃貸している。

5 **被告商品の構成**

被告商品の外形的形態は、別紙第五目録記載のとおりであり、テレビ型ゲームマシンである被告商品の構成の主体である受像機に映し出される影像は、別紙第三目録(一)、(二)記載の影像を主体とし、その配列及び変化の形態、UFOの出現状況並びに遊戯方法は別冊説明書下段に記載のとおりである。

6 **原告商品と被告商品の混同**

被告商品は、その形態において、別紙第一目録記載のテーブル型の原告商品と外形的にほとんど相違せず、その受像機に映し出されるインベーダー等の影像とその変化の形態及び遊戯方法において原告商品と同一であるから、被告会社の被告商品の製造販売賃貸行為は被告商品を原告商品であるかのように需要者及び遊戯者に誤認混同を生じさせている。

7 **被告らの責任**

(一) 被告会社は、被告製品の製造販売賃貸行為が、被告商品を原告商品であるかのように需要者及び遊戯者に混同を生ぜしめることを知りながら又は過失により知らないで、右行為をして、原告の営業上の利益を害したものであるから、被告会社は、不正競争防止法第一条の二の規定に基づき、原告に対し、右行為により原告が被った損害を賠償すべき義務がある。

(二) 被告上岡は、被告会社の代表取締役として、その職務を行なうにつき、被告会社の被告製品の製造販売賃貸行為が被告商品を原告商品であるかのように需要者及び遊戯者に混同を生ぜしめる行為であることを知りながら、又は過失により知らないで、もしくは被告会社のために忠実に職務を遂行する義務に重大な過失により違反して被告会社をして右行為をなさしめたものであるから、民法第七〇九条もしくは商法第二六六条の三の規定に基づき、原告に対し、右行為により原告が被った損害を賠償すべき義務がある。

8 **損害**

被告会社は、昭和五四年五月一五日から同年七月末日までの間に被告製品を合計一五〇〇台製造し、これを販売又は賃貸した。

原告は、原告商品の類似品の製造に関して、通常一台当り二万五〇〇〇円の許諾料を得ているから、原告が、被告会社に対し右製造を許諾した場合に通常受けるべき製造許諾料は右二万五〇〇〇円に右製造台数一五〇〇を乗じた三七五〇万円であり、原告は右と同額の得べかりし利益の損害を被った。

9 よって、原告は、被告らに対し、各自右損害金三七五〇万円及びこれに対する不法行為の日の後である昭和五四年八月一日から支払ずみまで民法所定年五分の割合による遅延損害金の支払を求める。

二 請求の原因に対する認否

1 請求の原因1、2の各事実はいずれも知らない。

2 同3(二)のうち、原告商品の受像機に映し出される影像とその変化の形態及びその遊戯方法が原告の商品であることを示す表示にあたるとの事実は否認し、同3のその余の事実は知らない。

3 同4の事実は認める。

4　同5のうち、被告商品の外形的形態が原告主張のとおりである事実は認め、その余の事実は否認する。

5　同6の事実は否認する。

6　同7のうち、被告上岡が被告会社の代表取締役である事実は認め、その余の事実は否認する。

7　同8の事実は否認する。

第三　証拠

一　原告

（省略）

二　被告ら

（省略）

理由

一　その方式及び趣旨により公務員が職務上作成したものと認められるから真正な公文書と推定すべき甲第五六号証、証人小河文春の証言に弁論の全趣旨を総合すれば、請求の原因1の事実が認められる。

二　右認定の事実に、（中略）各証言及び弁論の全趣旨を総合すれば、次の事実が認められる。

1　原告商品は、原告との間でその開発製造した製品はすべて原告の商品として販売される旨約定を結んでいる訴外パシフィック工業株式会社において昭和五三年六月中旬に完成され、同月、原告の新製品として発表され、同年七月から、販売賃貸等されたところの、マイクロ・コンピューター・システムを利用した影像再生装置によって、その受像機に映し出される影像を主体として、遊戯者が一定の操作をすることによって遊戯するテレビ型ゲームマシンの一種であり、テーブル型（別紙第一目録記載のとおりのもの）とアップライト型（同第二目録記載のとおりのもの）との二種類がある。その受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は別冊説明書上段記載のとおりであるところ、これら影像とその変化の態様、とくに別紙第三目録(一)、(二)記載のインベーダーの影像とその変化の形態、インベーダーからも遊戯者が操作するビーム砲に対しミサイルを発射して攻撃を仕掛けてくる点及び遊戯者が操作するビーム砲による攻撃が成功し得点が上るにつれ、インベーダーの進行速度が速くなる等の点は、従前のテレビ型ゲームマシンの影像とその変化の態様にみられぬ特殊かつ新規なものであった。

2　原告は、昭和五三年七月から、原告商品を全国七〇ヵ所に所在する営業所及び出張所並びにオペレーターを介して、ゲーム場、喫茶店その他の需要者に販売、賃貸し、また全国各所に所在する直営のゲーム場に使用のため展示しているが、その販売、賃貸及び展示した数量は、同年九月末までに三〇〇台（テーブル型二〇〇台、アップライト型一〇〇台）、同年一〇月末までに合計七〇〇台、同年一二月末までに合計二万三〇〇台（テーブル型とアップライト型とは三対一の割合）に達し、以後翌五四年七月まで逐次増加したが、更に原告は、昭和五三年一二月から一四社程度に対し対価を得て原告商品の製造を許諾し、その総許諾台数は一〇万台に上った。

3　原告商品は、昭和五三年六月一六日東京の本社ビル一階ショールームにおいて、また同月二三日大阪市所在の国際貿易センターにおいて開催された原告の新製品発表会に展示発表され、その受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様の前記特殊性及び新規性が出席した業界関係者の注目を浴び、昭和五三年中において、業界紙、専門誌、新聞等に多数回にわたり紹介されるとともに、原告によって、業界紙、パンフレット等により継続的な宣伝活動がされた。

4　原告商品は、ゲーム場に備え付けられるや前記特殊性及び新規性から、東京、大阪等の都会を中心に遊戯者の人気を集め、昭和五三年一〇月ごろからは大流行となったこと、これに前記2のとおりの販売賃貸等の態様及び数量、3のとおりの業界紙による紹介、原告による宣伝活動等も加わって、遅くとも昭和五四年一月初めころには、日本全国にわたってゲーム場、喫茶店の経営者、遊戯者等の需要者に、原告商品の受像機に映し出される別紙第三目録及び別冊説明書上段記載のインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は原告の商品であることを示すものとして、広く知られるようになった。

以上の事実が認められ、右認定を覆すに足りる証拠はない。右認定の事実によると、原告商品の受像機に映し出される前記インベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、それ自体、商品の出所を表示することを目的とするものではないが、遅くとも昭和五四年一月初めころには、取引上二次的に原告商品の出所表示の機能を備えるに至ったものと認められるのであって、不正競争防止法第一条第一項第一号の規定にいう「他人ノ商品タルコトヲ示ス表示」として、そのころ我が国において周知になったものということができる。

三　請求の原因4の事実は当事者間に争いがない。

四　証人小河文春の証言によって原告主張のとおりの写真であると認められる甲第五八号証の一ないし四、同証言に弁論の全趣旨を総合すれば、被告商品の受像機に映し出される各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、別冊説明書下段記載のとおりであり、原告商品のものに対比し、TAITO CORPORATIONの表示がなく、また受像機上に一時的に映し出されるゲーム名が原告商品においてはSPACE INVADERであるのに対し、被告商品はSPACE MISSILEと表示されている点が相違するのみで、他は全く同一であることが認められ、右認定を覆すに足りる証拠はない。

右事実によれば、被告商品は、前記原告商品であることを示す表示としてのその受像機に映し出されるインベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様と同一の、インベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれらの変化の態様をその受像機に映し出すものであって、被告会社が被告商品を製造販売及び賃貸する行為は、被告商品を原告商品と混同させるものというべきである。

五　証人小河文春の証言により真正に作成されたものと認められる甲第五九号証、その方式及び趣旨により公務員が職務上作成したものと認められるから真正な公文書と推定すべき甲第四六号証の二、いずれも郵便官署作成部分についてはその方式及び趣旨により公務員が職務上作成したものと認められるから真正な公文書と推定され、その余の部分については弁論の全趣旨により真正に作成されたものと認められる甲第四六号証の一、第四八号証及び同

証言に弁論の全趣旨を総合すれば、次の事実が認められる。

訴外株式会社ウコーコーポレーションは、昭和五四年一月上旬ころから、被告商品と同一の商品を製造販売賃貸していたが、これを知った原告は、右会社代表取締役内山光代に対し、同月一九日到達の書面をもって、右商品の製造販売行為は不正競争防止法に違反する旨を警告した。同年二月ごろ、同社は事実上倒産し、被告上岡が代表取締役である訴外株式会社九州ウコーへ営業譲渡を行ない、その際、右内山は、被告上岡に対し、同商品の製造等を継続するにあたっては原告の許諾を得るべきことを伝えたが、訴外九州ウコーは、そのまま、同商品（このころ、受像機に映し出されるゲーム名の表示はSPACE MISSILEと変更された。）の製造販売等を継続した。被告上岡は、同年五月一五日、被告会社を設立して代表取締役となり、訴外九州ウコーから、同会社が訴外株式会社ウコーコーポレーションから引きついだ工場施設、営業施設、従業員等すべてを承継し、被告商品の製造販売賃貸を行なった。

以上の事実が認められ、右認定を覆すに足りる証拠はない。

右事実によれば、被告上岡は、被告会社の代表取締役としての職務を行なうにつき少なくとも過失により前記四の原告の商品と混同を生ぜしめる行為をしたものと認められるから、被告会社及び被告上岡は各自、不真正連帯の関係で、右行為により原告に生じた損害を賠償すべき義務がある。

原告は、前記のとおり、第三者に対し、対価を得て原告商品の製造を許諾しており、被告らの右行為により右許諾料相当額の利益を喪失したものということができ、前掲甲第五六号証、第五九号証、証人中西昭雄、同小河文春の各証言によれば、被告会社が昭和五四年五月一五日から同年七月末日までの間に製造した被告商品は少なくとも一五〇〇台であり、原告が第三者に対し原告商品の製造を許諾する際の通常の許諾料は一台につき二万五〇〇〇円であると認められるから、原告が喪失した得べかりし利益は、二万五〇〇〇円に右製造台数五〇〇を乗じた三七五〇万円となる。

六、以上のとおりであるから、被告らは各自、原告に対し、原告の右損害金三七五〇万円及びこれに対する右不法行為の日の後である昭和五四年八月一日から支払ずみまで民法所定年五分の割合による遅延損害金の支払をなすべき義務があり、この義務の履行を求める原告の本訴請求はすべて理由があるからこれを認容し、訴訟費用の負担につき民事訴訟法第八九条、第九三条の、仮執行の宣言につき同法第一九六条の各規定を適用して、主文のとおり判決する。

東京地方裁判所民事第二九部

裁判長裁判官　牧野利秋

裁判官　滑水篤

裁判官　設楽隆一

目録

第一目録
（スペーヌ・インベーダー（テーブル型）の図版）

第二目録
（スペース・インベーダー（アップライト型）の図版）

第三目録の㈠
（インベーダー（スペース・インベーダー）の影像）

第三目録の㈡
（インベーダー（スペース・インベーダー）の影像）

第四目録の㈠
（インベーダーの原画）

第四目録の㈡
（インベーダーの原画）

第四目録の㈢
（インベーダーの原画）

第五目録
（ファイティング・ミサイル（スペース・ミサイル）の図版）

別冊　説明書

Iゲームの概要

タイトー・スペース・インベーダ

テレビ画面に現われ、ジグザグコースをたどり、いろいろなミサイルを発射しつゝ進攻して来るインベーダや、その背後に時々現われ、画面を横断飛行するUFOをビーム砲で撃って爆破、消滅させ、その得点を競うゲームである。

ゲーム機にはテーブル型とアップライト型とがあるが、ゲームの本質は全く同一である。

プレイは一人でも二人でも行い得るが前者は1コイン、後者は2コインである。

二人プレイのときは一人のプレイヤのビーム砲が爆破される都度プレイヤの交替が指示され、かつ、テーブル型ゲーム機では画面が天地反転する。

インベーダは、一列に十一個、五列横隊で進攻して来る。最前の二列のもの（10号インベーダ）は一つ当り十点、次の二列のもの（20号インベーダ）は一つ当り二十点、最後列のもの（30号インベーダ）は一つ当り三十点と定められているが、UFO撃墜時の得点は五十点の整数倍（但し一定限度以内）の不特定点であり、一定していない。

インベーダのミサイル発射は一見したところではランダムであり、発射頻度も一定ではない。

画面の手前側にはビーム砲基地として四基のバリヤが設けられ、ビーム砲はその背後（手前側）に設けられる。

プレイヤはビーム砲位置コントローラを操作、ビーム砲を移動させ、かつ、ビーム砲発射ボタンを押してビーム（タマ）を発射する。

ビームがUFOやインベーダに命中すると、それらは爆破され消滅し、対応する得点が与えられ、スコア表示部に加算記録される。

インベーダの数が少くなると、その動作が次第に活発になり、移動速度のみでなくミサイルの発射頻度も増加する。

全部のインベーダが消滅するとその

㈠原簿は二段組で、上段にスペース・インベーダー、下段にファイティング・ミサイルがそれぞれの項目に従って記述されているが、本欄では誌面構成の都合から一段組とした。

都度新たに前と同形、同数の一隊が、前回と同一か又はやゝ基地寄りの位置に出現し、戦闘が続行される。そのため、インベーダの隊列とビーム砲基地との間隔が次第に狭くなるので、ゲームの進行に伴い高度の技術が要求されるようになる。

得点が一定レベル、(千点又は千五百点)に達すると、ボーナスとしてビーム砲が一門追加付与される。

技術優秀なプレイヤは四～五千点以上得点し得る。

最高得点記録部には、電源が投入されてから後、そのゲーム機で行なわれたゲームの最高得点が表示される。

テーブル型ゲーム機の形状は左図の通り。

ファイティング・ミサイル

ゲーム機がテーブル型のみであることとその形状を除き、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

IIプレイオフ時のデモンストレーション

タイトー・スペース・インベーダ

ゲームの行なわれていないときは、周囲の人々の注意を引き、ゲームを勧誘するためのディスプレイ、又はアトラクションが行なわれる。この期間中は効果音がない。

このシーケンスの詳細は次の通りである。

一、画面の上方にスコア表示部が、下方にはタイトーコーポレーションの文字とクレジット数表示部が現われる。

二、中間部にPLAY SPACE INVADERSとのゲームへの勧誘、UFO及び三種のインベーダのモデルと配点表が現われる。UFOの点数が不定であることが示される。始めはPLAYのYがさかさまになっているときがあるが、そのときはインベーダが現われてこれを持ち去り、正しいものと入れ替え、消える。

三、インベーダ、バリヤ及びビーム砲が表われ、模擬戦が行なわれる。

インベーダとビーム砲の動き、ビームとミサイルの激しい撃ち合い、いくつかのインベーダの爆死、バリヤの崩壊、そしてビーム砲にミサイルが命中、爆発消滅するまでの戦闘シーンが展開、表示される。

この模擬戦のパターンにはいくつかのバリエーションがある。

四、コインを入れよとの指示及び料金表が現われる。

COINのCがダブって現われることがあるが、このときはインベーダが現われ、ミサイルを発射してCを一つ消す。

五、三と同様な模擬戦が行なわれる。このときの戦闘パターンは、前記三項のものと大同小異である。

六、以下、右記第一項ないし第五項記載のプロセスが順次繰返される。

この期間中、効果音は発生せず、サイレントである。

このデモンストレーションは、コインが投入されるまで続けられる。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。

IIIコインを投入すると

タイトー・スペース・インベーダ

コインを投入すると、前記のデモンストレーションは終了し、ゲームを始めるためプレイヤボタンを押せとの指示が現われる。

投入したコイン数はクレジット数として表示される。

クレジット数が1のときは、1プレイヤボタンを押せとの指示が現われるが、クレジット数が2以上のときは、1又は2プレイヤボタンを押せとの指示が現われる。

一、画面の上方にスコア表示部が、下方にはクレジット数表示部が現われる。

二、ゲームへの勧誘の表示がPLAY SPACE MISSILEであることを除き、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

三、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

四、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

五、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

六、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。

IV1プレイヤ・プレイ

タイトー・スペース・インベーダ

一、一人でプレイするときは1プレイヤボタンを押す。

1プレイ1コインであり、通常ビーム砲三門(但しゲーム機械のスイッチ切替により可変)が与えられる。

二、スコアボードのスコア(1)のスコア(00000)又は(000000)がフラッシングし、その下段には横五列縦十一列に整列したインベーダの隊列及び基地のバリヤ四基が現われ、最下段にはプレイフィルドの下限を示す横線と使用できるビーム砲の門数を示す数字3、予備のビーム砲二門及びクレジット数を示す二桁の数字が現われる。

次いで右記横線の左端上方に最初に使用するビーム砲が表われる。

三、インベーダは前記のジグザグ運動とミサイル攻撃を始めるからプレイヤはビーム砲にミサイルが命中しないように、その位置コントロールレバー又はボタンを操作して、攻撃をかわしながらビーム砲発射ボタンを押して、ビームを発射しインベーダや時々出現するUFOを攻撃し消滅させる。

これらについては後に具体的に詳述される。

四、後列のインベーダを消滅させると高得点が得られる上、連続的にビームを発射して縦一列のインベーダを消滅させるのは容易である。このようにすると高得点が得られ、ミサイルの飛来する範囲が狭くなり、バリヤの砂損が少くなり、同時にインベーダの隊列の後方に出没するUFOを撃墜できる可能性が増大する。また消滅させた縦列が最右翼又は最左翼の縦列であるときはインベーダの左右動のスパンが大きくなるため、前進運動の行なわれる時間間隔が長くなるという利点もある。

ビーム砲が破壊されるのを恐れて、頻繁に退避を繰返えしていると、高得点が得られないうちにインベーダに基地を占領されゲームオーバとなってしまうが、強気で立ち向かうとミサイルを避けきれなくなる。

その上、インベーダの数、大きさ、ミサイル発射頻度、ミサイル飛行速度バリヤの大きさ、間隔、ビーム砲の大きさ、並びにそれらの配置や運動経路等々は、右記の戦略、戦術上の利害がうまく平衡するように巧妙に案出、設

計されている。

五、画面上のインベーダの数が少くなると、インベーダの動きが次第に活発となり、移動速度のみでなくミサイルの発射頻度も早くなる。

最初のインベーダを全部消滅させると、再び五列五五個のインベーダが現われるが、その時の出現位置は、最初の出現位置より、基地寄りとなっている。

このインベーダの消滅、再出現は、ゲームオーバになるまでの間何回でも繰返えされるが、その再出現位置は通常、前回の出現位置と同一か、又はそれより若干基地寄りである。但し、その再出現位置が一定の限度に達すると一旦後退し、そこから前と同じ前進プロセスが繰返えされる。

これらの構成により、得点が上がるに従って、ゲームの難度が上がり、得点を得ることが次第に困難になる。

一定限界以上の得点（千点又は千五百点を挙げるとボーナスとしてビーム砲一門が与えられる。

六、ビーム命中時の得点は次の通り。

10号インベーダ……一〇点
20号インベーダ……二〇点
30号インベーダ……三〇点
UFO……五〇点、一〇〇点、一五〇又は三〇〇点。与えられる点数はその都度表示される。

V2プレイヤ・プレイ

タイトー・スペース・インベーダ

プレイの本質は1プレイヤプレイと全く同一である。

2プレイヤボタンが押されると、クレジット数が2だけ減じられ、スコア〈1〉のスコアがフラッシングし、プレイヤ〈1〉からゲームを始めるよう要求する。

テーブル型ゲーム機のプレイヤ〈1〉はコイン投入口やプレイヤボタンのある側に着座しているプレイヤである。

前記1プレイヤプレイのときと同様のプロセスにより、プレイヤ〈1〉がプレイし一つのビーム砲を失うと、プレイヤ〈2〉の番になる。

然るときは、スコア〈2〉のスコアがフラッシングしてプレイヤの交替をうながす。

テーブル型ゲーム機では、画面が天地反転するので、プレイヤは座席を交替することなくゲームを続行し得る。

以下、いずれか一方のプレイヤがゲームオーバとなるまでは交替でプレイが行なわれ、両プレイヤがゲームオーバとなると、そのゲームは終了する。

ゲームの終了時のプロセスも1プレイヤプレイのときと同一である。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。

得点の合計は、スコア〈1〉に表示される。

七、ビーム砲が全部破壊されたとき、又はインベーダにより基地が占領されたときはゲームオーバとなる。

その時の得点がHI・SCOREに記録されている過去最高点以上であればその記録が更新される。

クレジット数が0であるときは、前記第II節の「プレイオフ時のデモンストレーション」が始まるが、クレジット数が1以上であれば、第III節「コインを投入すると」のときの状態にもどる。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。

一、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

二、スコアボードのスコアが（〇〇〇〇）と五けたである点を除き、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

三、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

四、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

五、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

六、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

七、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

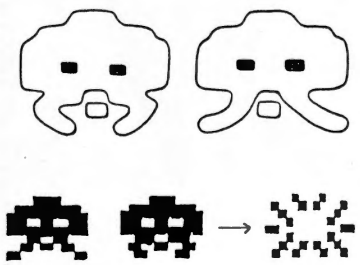
VIインベーダの詳細

タイトー・スペース・インベーダ

一、10号インベーダ

10号インベーダは最前の二列に各列十一個宛配置されるものであり、足が動く。

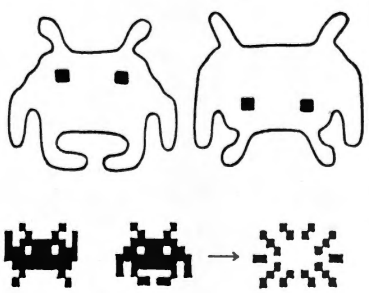
また、これを爆死させたときの得点は一個につき十点である。



二、20号インベーダ

前より数えて第三、第四の横列に各十一個配列され、配点は一個二十点である。

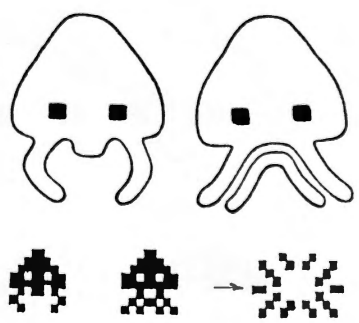
足の動きと合わせて手を上げ下げする。



三、30号インベーダ

最後列一列十一個のみ。

一個三十点。足が動く。



四、運動

インベーダは横五列縦十一列に整列して表われ、隊列を組んだまゝ、一斉に左右に交互に移動する。

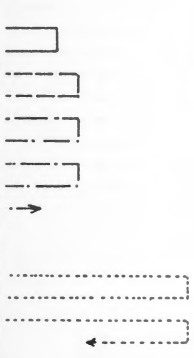
プレイ中はドッド、ドッドという効果音に合わせて足を動かし行進する。

また20号インベーダは足に合わせて手も上げ下げする。

最右端又は最左端の列が画面の端部に到達するとインベーダは一段前進（基地側に移動）すると共に、左右の移動方向を反転する。

インベーダの進行経路は、例えば左図の如くである。

図中実線は最右翼の第一縦列及び最左翼の第十一縦列がいずれも消滅しない状態、破線は第一列が消滅した状態、一点鎖線はさらに第十一列が消滅した状態、点線は他の列のインベーダがすべて消滅した状態における中央の第六列に属するインベーダの運動経路を示すものである。



五、消滅と再出現

各インベーダはビーム砲のビームが当ると爆死、消滅する。

隊列進行のピッチは、インベーダの残が減少するのに応じて短縮され、最後の一個ともなると猛烈に速く、あたかも飛び跳ねるようになり、ミサイル発射速度も頻繁となるのでこれを仕止めることが困難になる。

また、最初に出現した五列五五個のインベーダがすべて消滅せしめられると、最初と同種同数のインベーダの隊列が、最初の出現位置よりも少し前進した位置に現われ、侵攻のピッチは一旦ゆるやかとなる。

この再出現は、ゲームオーバとなるまでは何回でも繰返えされるが、再出現位置は次第に前進するので基地侵入までの所要時間が次第に短縮され、発射されたミサイルを回避することも次第に困難となる。

但し、再出現位置が一定限度に達すると、一旦後退し、再び接近再出現プロセスが繰返えされる。

六、ミサイル発射

進行中、最初のインベーダは一見したところではランダムに見えるようにミサイルを発射する。

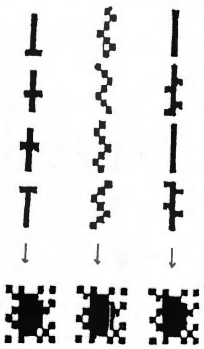
前方のインベーダが消滅すると順次その後方インベーダがミサイルを発射する。

ミサイルがビーム砲又はビームに命中すれば、爆発しどちらも消滅する。

また、バリヤに命中するとその一部を破壊し消滅させる。

ミサイルの発射は一見したところではランダムに見えるが、ビーム砲のある部分に飛来する確率はやゝ高く設定されている。ミサイルの飛行スピードも全部が、全部同一ではない。

ミサイルは三種あり、その形状、進行方式、爆発パターンは次の如くである。



ファイティング・ミサイル

一、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

二、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

三、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

四、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

五、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

六、タイトー・スペース・インベーダと同じ。

VII ビーム砲詳細

タイトー・スペース・インベーダ

プレイが始まるとき、ビーム砲は常に画面の手前側左端に現われる。

ビーム砲はゲーム機のコントロールレバー又はボタンを左右に押すことにより移動できる。

ボタンを右又は左に押している間、ビーム砲は一定速度で右又は左に移動し、ボタンを離すと停止する。

ビームはビーム砲発射ボタンを押すことにより発射され、短い直線として表示され、直進する。

ビーム砲は通常1コインに付き三門与えられるが、プレイヤの得点が千点（又は千五百点）以上となるとボーナスとして更に一門与えられる。ゲーム機内部のスイッチを切換えることにより、右の砲門数は最大六門まで増加でき、また、ボーナスを与えるべき点数が切換えられる。

ビーム砲又はビームにミサイルが命中すると爆発し、いずれも消滅する。予備のビーム砲があれば、それを使用できるが、最後のビーム砲が消滅するとゲームオーバとなる。また予備のビーム砲が残っていても、基地をインベーダが侵領されるとゲームオーバとなる。

ビーム砲、ビーム及びそれらの消滅パターンは次の通りである。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。

VIII バリヤ詳細

タイトー・スペース・インベーダ

画面の手前側に固定したバリヤが四基現われる。

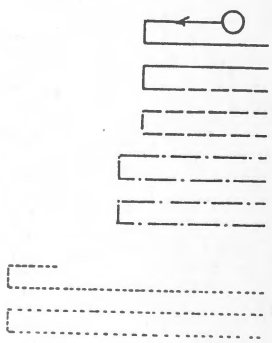
バリヤにミサイル又はビームが当るとその部分が部分的に消滅する。

これらのパターンは次の通りである。

バリヤのある所（又はあった所）をこえ、ビーム砲のあるところまで最前列のインベーダが侵入するとゲームオーバとなる。

ファイティング・ミサイル

タイトー・スペース・インベーダと同じ。



IX UFOの出現と消滅

タイトー・スペース・インベーダ

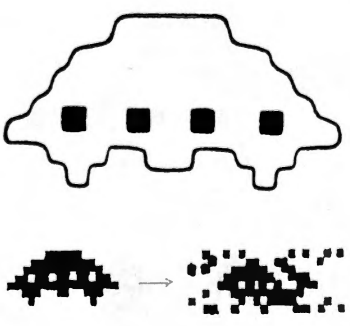
スコアボードの直下、インベーダ隊列との間に、時々UFOが現われ、ピコピコ飛行音を発しつゝ画面を横断する。

飛行方向は右から左、又は左から右であり、一定していない。

UFOの出現は約二〇ないし二五秒に一回の割合であるが、インベーダの個数が7以下となると出現しなくなる。

UFOはビーム砲で破壊し得るが、このUFOを撃墜したときの点数は不定であり、五〇、一〇〇、一五〇又は三〇〇点のなかゝらランダムに選ばれる。

UFO及びその消滅時のパターンは次の通りである。



タイトー・スペース・インベーダと同じ。

世界に羽ばたくアミューズメント

ダイサン商事株式会社

東京都豊島区要町2－26－1 〒171

☎03-959-9881(代)　TELEX:2722205 DSCTRAJ

れた
ます

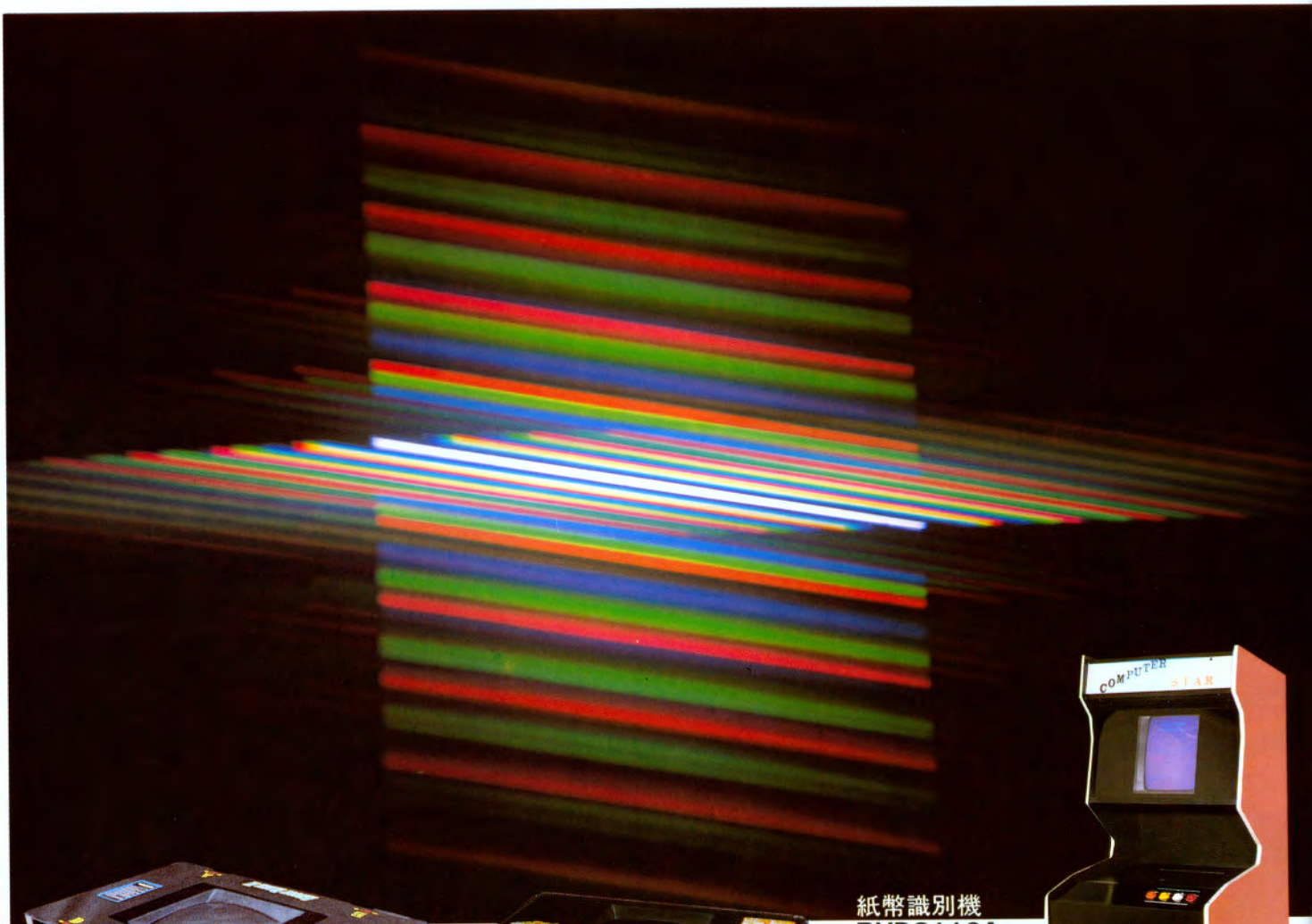
SKY ARMY

基板売りもうけたまわります

- ロケテストの結果、大好評
- 安定した売上げを確保
- 年末・正月用商品として是非御採用を……

株式会社 ショウエイリース
東京都府中市府中町3-11501-8
☎ 0423 (66) 2662(代)　〒183

伝統のある技術が
剛・柔・剛のバランスのと
ゲーム機器をつくりだし



DARK HORSE

LITTLE JACK

紙幣識別機
BVD8110A
磁気テープ受取防止
など改良済みです

COMPUTER STA

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず娯楽用に
お使いください。

株式会社 ショウエイ
東京都府中市天神町4-3-9
☎0423(66)2664(代) 〒183

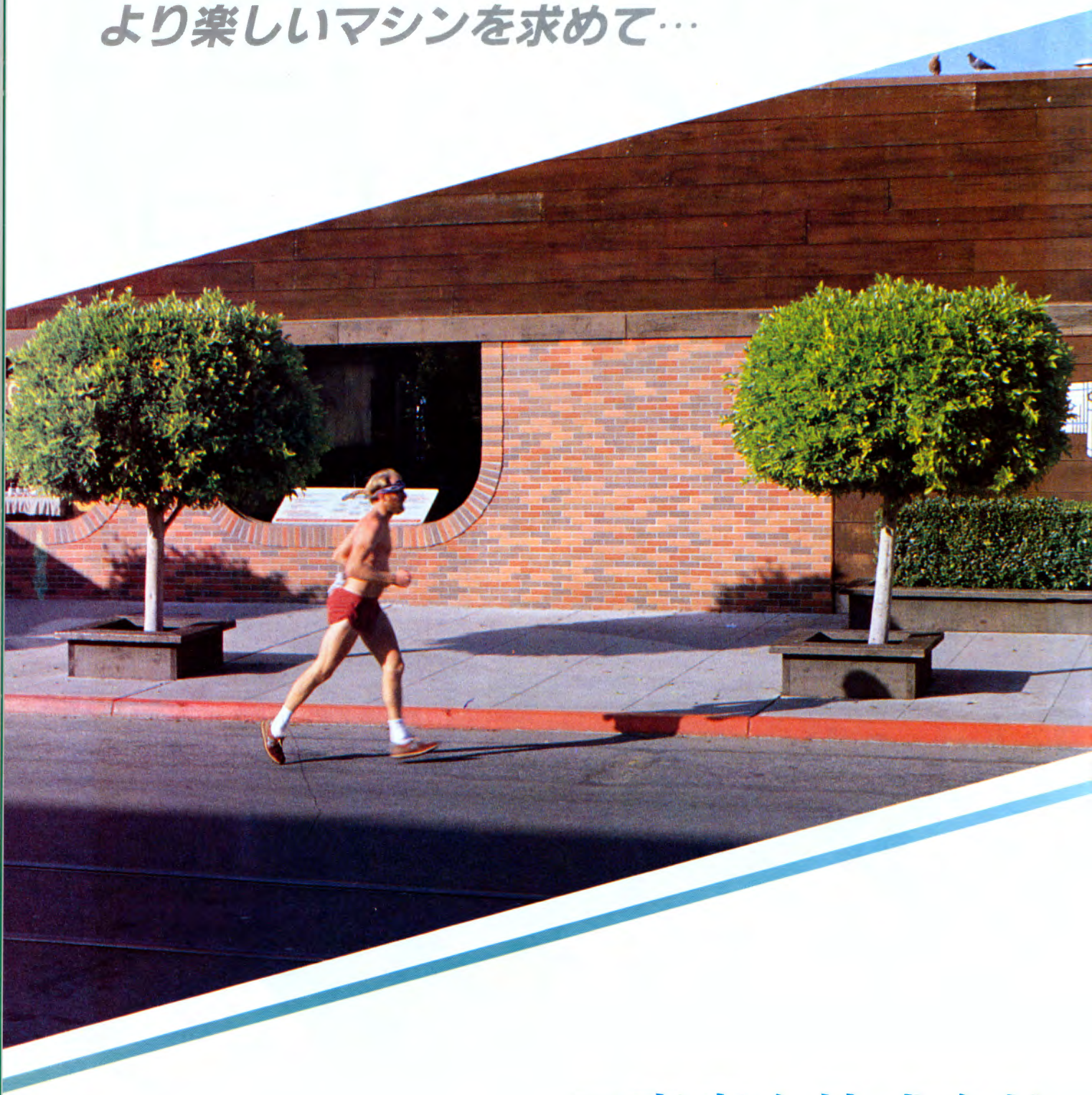
あらゆる機種を
一台からお手元にお届けします。

会社概要
代表取締役　　瀧川 安夫
資本金　3000万円
本　社　大阪市旭区新森7丁目4番32号

株式会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電 話 06(955)2311㈹

明日へ駆ける

より楽しいマシンを求めて…



三喜商会株式会社
〒540 大阪市東区徳井町1丁目3番地
TEL 06-947-1251 (代)
<旧>
松野物産

SANKI SHOKAI CO.,LTD. 1-3 TOKUICHO HIGASHI-KU OSAKA JAPAN. 〒540 TELEPHONE:06-947-1251

の喝采

ニュータイプ

ウインナーサークル・11 イレブン

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず娯楽用に
お使いください。

イラストは完成予想図ですので
予告なくデザイン等を変更することがあります。

株式
会社 コロナ
大阪府吹田市垂水町3−17−10 〒564
電話 06-338-0051 テレックス 5233503 CRN J

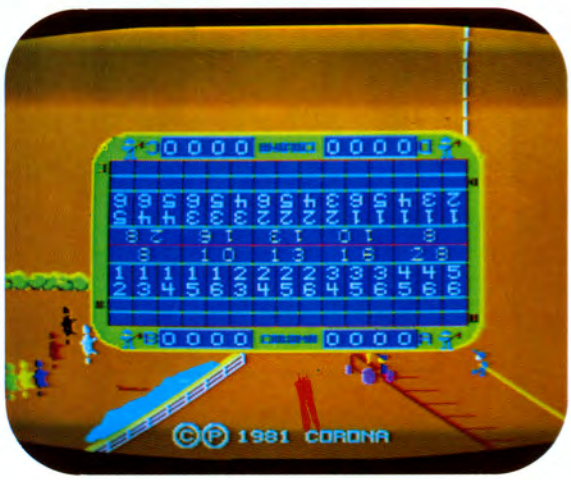
Corona Co., Ltd.
3-17-10, TARUMI-CHO,SUITA-CITY,OSAKA, JAPAN
PHONE: 06(338)0051 TELEX: 5233503 CRN J

Corona

「Oh! good choice」

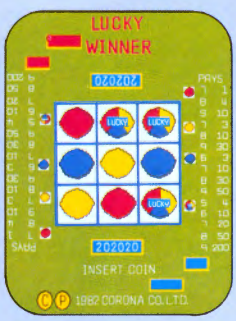
ニューイメージになったテン(10)ポイントの落馬ゲーム

あの名機ウインナーサークルが今不死鳥のごとく復活。ゲームスピードが従来機の3分の1になってスピード感が倍増したことによりゲーム稼動効率が大幅にアップしました。加えて、手に汗にぎる障害物レースは、大型画面に2ヶ所の垣根を設け、2頭落馬すればもれなくテン(10)ポイントがオッズにプラスされるなど魅力満載です。また出走頭数もプレイヤーに人気のある6頭立てということも見逃せない人気の秘密です。筐体デザインもゲーム内容同様にイメージチェンジされ、ユーザー期待のスリルとスピード溢れる障害物競争レースです!!

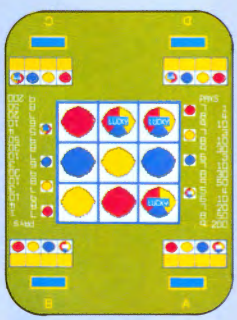


ラッキーウインナー ニュータイプ

9つのマス目を的中する。数取りゲーム

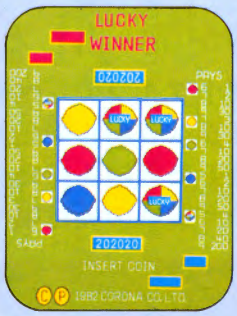


4T(2人用)

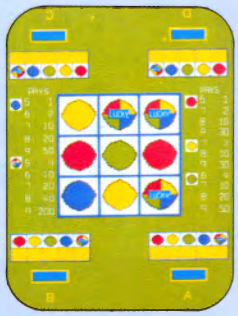


4T(4人用)

9つのマス目で繰り拡げられるスリリンクなゲーム!! "ニュータイプラッキーウインナー"は、従来にないまったく新しいゲームです 目まぐるしく回転する9つのマス目に現われる色の数を的中するユニークなゲーム レッド、イエロー、フルー、ラッキーの4種類の色の組み合せの4T(フォー)タイプ&それにクリーンが加わった5T(ファイフ)タイプの2種類のゲームがあります また、4&5タイプともに、2人用と4人用ゲームを取り揃えるなど、ニースに合わせた心遣いはコロナ製品ならではのものです プレイヤーを興奮のルツボへと導く同機は、今、もっとも熱い注目を浴びる新製品です。



5T(2人用)



5T(4人用)

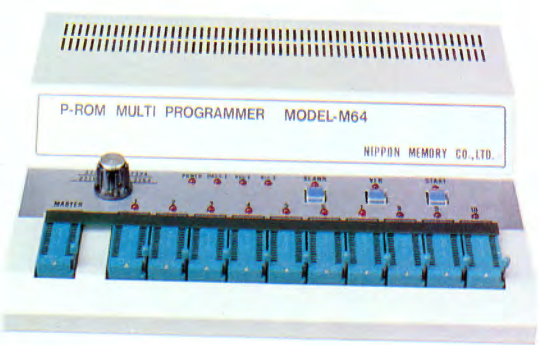
『楽しさ』を演出するニューテクノロジー

▶BILL SELEC◀

先進技術が生み出した《紙幣識別機》

- コンパクトタイプの高性能識別機
- 万全のイタズラ防止装置付
- 常に安定した機能を発揮
- 98%という驚異の受付率

▶P-ROMマルチプログラマー◀



- 16，32，64 ワンタッチ切換
- 同時に10個の書き込み可能
- 書き込みの作業時間を大幅に短縮

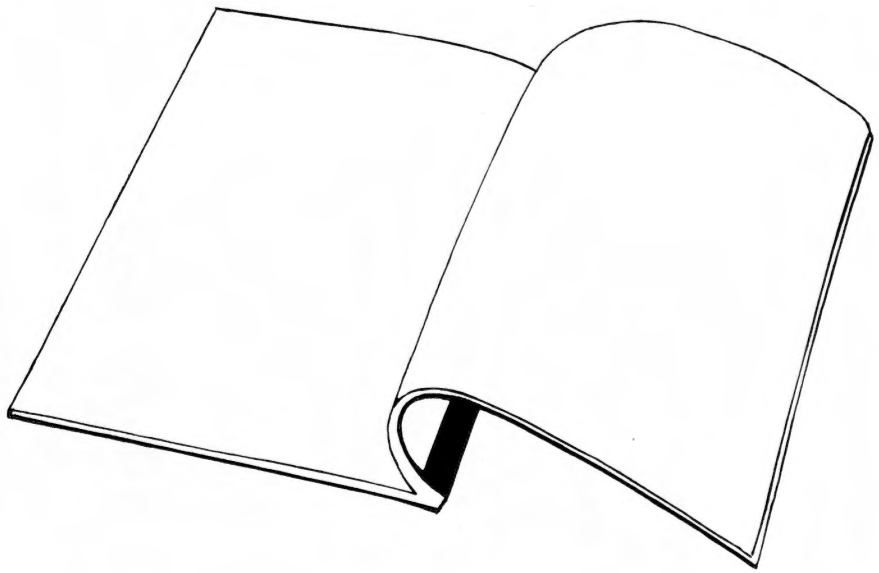
総発売元

株式会社マイクロジャパン

大阪市天王寺区空清通1 高木ビルMICRO JAPAN CO., LTD. ☎06(762)3551
〒543 ☎06(762)3551代 TAKAGI BLD. 1, KARAKIYODORI, TENNOJI-KU, OSAKA, 〒543 JAPAN.

当業風《思考演習》ノート……〔20〕

社会との対話を仮空問答で予習するその(2)



編集部

ゲーム機とゲーム場に対する世間の風当りは相変らず強い。世間の、特に父兄や教育関係者の誤った先入感、また業界からの啓蒙不足などが相俟ってこんな状況がつくられたのだろう。

業界としてはむしろ積極的に社会と対話してゆくべきだろう。そのマニュアルとして仮空の座談会を構成してみた。ここでは考え得るすべての論点が含まれている。読者の活用を望みたい。

業者側
- X氏（アーケード店のオペレーター、60才）
- Y氏（シングルのオペレーター、40才）
- Z氏（ショッピングセンターのオペレーター、45才）

指導員側（K市青少年指導員連絡協議会メンバー）
- A氏（男性55才）　座長
- B氏（女性40才）
- C氏（女性45才）
- D氏（男性45才）

その他6名

NAO基準は業界の常識

A「これまでの皆さん方の説明で、経営指針とか、子どもを相手にする営業の基準などがあって、大変に努力していらっしゃることがよくわかりました。私たちの手もとに配っていただきました皆さんの協会のパンフレットは立派なものだと思うし、この名板とか営業ポスターも、よくやっていただいているとは感じるんですね。しかし、皆さん方の所は、子どもを安心しておまかせできるとしても、薄暗くて、タバコを飲んでるような子たちがたむろするような所、それを平気で放置しているような所もあるわけですよ。私たち指導員としては、それを見過すことはできないですね……それから、こんなことをいうと失礼かもしれませんが、協会がつくった経営指針が、本当に現場の方たちに、その精神が徹底して理解され、営業の基準が忠実に実行されているか、ということも問題がないでしょうか？基準づくりだけで終らないで、

人を楽しませて何故責められるのか？

基準の実施面で、それが実現されるような具体的な体制づくりも要求されるのではないでしょうか」

X「痛い所をつかれましたね。たしかに、先ほどどなたか言われましたような、業界のパトロール員がいて指導をするようなことはありません。各社が自主的に指針や基準を守っていこうというだけです。ですから多少は各社の営業の仕方に差はあるでしょうが、皆さんやPTAの方々に非難されることのないよう、安心され信頼されるように、この基準を守っていこうという認識だけは皆同じはずです。別に守られないような難しい基準でもありませんし、ごく常識的なことだと思っていますから……」

Z「私は主としてショッピングセンターの中に営業所をもっていますが、SCの信用を損うような営業は当然できないわけです。協会の基準ができる以前から、小学生にも家族ずれにも似つかわしい健全な遊びしか提供していませんし、照明も明るく場内の清掃はこまめにやってきているのです。それなのに、小中学校やPTAでは、町のゲーム場と同じような見方で、子どもたちに出入り禁止を言っているようですね。私にはそれは行きすぎとしか思えない……SCやデパートの中の遊戯場とか、協会の基準のような営業のやり方を守っている町のゲーム場とか、健全な管理が行きとどいている遊び場所は区別して考えてもらえないでしょうか……」

D「私は何ごとも率直に言ってしまうタチでして…（笑い）。ゲーム場の問題は、健全な営業の管理がしてあるから良い、管理らしい管理もせず汚なくしているから悪い、という次元の話だけじゃないと思う。子どもは面白いものに熱中する性質がある。ゲームは面白い遊びです。家庭の遊びですと、ゲームの相手が親であれば、子どもが夢中になってやっていたくても、親はそうそうつきあえるものじゃない。相手が親でなくても、夢中な相手にいつまでもつきあえやしない。ところがゲーム場では、相手は機械だからくたびれることがない、お金を入れてくれる限り、いつまでもつきあってくれる。そのかわり、お金がないと相手にしてくれませんがね。もし子どもが、一つのゲームをマスターしてアキてくると、業者は新しいゲームを作って子どもの興味を新たに刺激する。子どもはまたそれにのめりこむ……こうして子どもは貴重な小遣いをゲームに吸いとられるわけだ。年端もいかない子どもの僅かなお金を取っていく商売じゃなく、大人の、ちゃんと金をかせいでくる連中を相手にする商売で金もうけをして下さい。それなら、いくらもうけていただいても結構です……気を悪くしないでください、どうも私はこれでいつも失敗しているんでね」（失笑おこる）

B「私もゲーム場に行くときは、どんなゲームをやっているのか、できるだけのぞくようにしています。タワイないというのでしょうか、ゲーム自体は害になるようなものではありませんね。子どもの何かのタメになるというものでもありませんし、そんな遊びにお金や時間を使わないで、同じ遊ぶなら、スポーツするとか、友達と遊ぶとかしてもらいたいって親は思っているんじゃないかしら」

C「子どもがゲームやりたさにお金をとったりたかったりもするというでしょう。そういう非行の原因、キッカケとなるというのも困ったことだと思い

COIN & MEDAL

日本一の生産設備が更に充実!!コンピューター制御の
最新鋭コイン製造装置を開発導入。

●メダルゲーム　●アレンジボール
●スロットマシン●各種コインメダル製造

株式会社 トーケン TOKEN

■大阪支店/〒540大阪市東区京橋1-7(OMMビル4F) ☎(06)943-2512
■東京支店/〒105東京都港区東新橋2-7-7(新橋国際ビル4F) ☎(03)438-0698
■九州営業所/〒812福岡市博多区博多駅前2丁目10-19(福岡ファッションビル) ☎(092)472-3600
■本社 大阪☎(06)943-3322 ■工場 堺☎(0722)51-5001

ますわ」

D「子どもの健康のためにもテレビゲームはよいとは思えないな。テレビをあんなに近い距離で見つめると眼によくないだろう。あんなチラチラした画像を近くで長い時間見ていたら、疲れてしまって家に帰ったら本なんか読めなくなるんじゃないかな」

Z（苦笑して）「皆さんのお話をうかがっていますと、子どもにゲームをさせること自体が、なにか悪いことでもあるかのように聞こえてきますが、それでは玩具のゲームはどうなんです？数千円もするLSIゲームが今一番人気がありますし、もっと高価な家庭用テレビゲームもでています。それは親たちが子どもに買ってあげるものですよ。玩具屋さんのゲームもゲーム場のゲームも本質的には同じものなのに、われわれの方をよくは思っていられない……なぜなんでしょう」

Y「私の営業のスタイルはXさんやZさんと違って、お菓子屋さん、玩具屋さん、雑貨屋さん、喫茶店などの店頭・店内に2～3台ぐらいずつ機械を置いています。ですから機械のサービスや売上集金のために社員が巡回していますが、場内管理とか接客のために社員が常に機械の側にいるというのではないですね。じゃ機械にイタズラをしたり、機械の前で子どもが争ったりしても放置されてしまう、そんな無責任な営業は困るじゃないかと、よくショッピングセンターやゲームセンターの営業と比べられて、一段低く見られているみたいなんです。そこで営業管理とは別なんだ、ゲーム自体がいけないんだという話になると、私としては絶対絶命という気持です。少々ゲームは胡散くさい点があっても、良い管理をしているから認めてあげよう、という具合にはならない。もし皆さんがおっしゃるように、子どもにゲームをさせることが子どもにとってよくないことだとしたら、私はこの仕事をやっていません。子どもがゲーム機に向って熱中している姿や、終って見まわす顔の晴ればれした輝きを見ると、こんなさやかな楽しみでも味わってもらえてよかったと嬉しいですよ。人を楽しませることは、私たち人間ができる行ないの中で、一番誉められてよいことのひとつじゃないでしょうか？それを機械がやってくれているんですよ、どこにいけない点があるんですか」

根拠の薄い「小遣のつかいすぎ」

A「子どもにとってゲーム遊びは何か、子どもの肉体、精神にどのような影響があるのか――これは非常に重要なポイントでしょうね。いや子どもだけでなく成人にも同じことがいえそうですよ。しかしDさんが、少し過激に言われましたことは、ゲーム機械が子どもの興味を際限なく引きずりだしていって、子どもが持っている資源？といいますか、お小遣いと時間を過大に消耗させることを心配しているのだと思いますが…、やはり商売ですから、皆さん方の仕事にはそういう傾向はあるのではないでしょうか。玩具のことを言われましたが、少くともお金の点では、一度代金を払って品物をもらいますから限界があるし、第一、親のお金が使われることが多いでしょう」

X「お金の点でちょっと申しあげたいことがあります。いったい、皆さんが心配しておられるようにゲームで子どもは大金を使っているものでしょうか？そういう調査がおこなわれたかどうか知りませんが、やはりそのような事実に立って物事は考えられるべきだと思います。現場にいる者の観察してい

ゲームマシンオペレーターの方へ
経営の効率化と活性化に弊社を御利用下さい
■ゲーム機械のファイナンスリースに
■ゲーム機械購入資金に
■新規ゲームコーナー開設資金に
■短期運転資金に
極東リース事業株式会社
〒532 大阪市淀川区西中島3-23-14 ☎06(304)3027

マスコミがつくった〝非行の温床〟論

るところでは、高校生以下の子どもが、コインを入れ続けるというケースはまずありません。それこそ機械を選択して、惜しみ惜しみ長く遊べるように苦心していますよ。新しいゲームが入ってきた時でも、いきなりコインを突っこむようにはしませんね。他人がやっているのをじっくり見て、ルールやコツがある程度わかってから、とりついていくようです。それから、ある銀行の調査では、54年度のものだったと記憶しますが、中学生の50％が毎月の小遣いを1,500円から3,000円もらっている。一方、貯金をみるとやはり50％の者が3万円から20万円のお金を持っている。現在でもそれほどこの情況が変化しているとは思われませんから、とても皆さんが想像されるように子どもがゲーム機にお金を注ぎこんでいるとは、このデータからは読みとれません。むしろ大変な健全財政だと思うのですよ。ゲーム場でお金を使うのは、大学生や高校生の一部のアルバイトをしている連中かサラリーマンですね。中小学生でゲームにお金を使う子がいるとしても、ほんの一握りの子どもたちですよ。それもほとんど家庭に事情がある……つまり親の方で、ゲーム場に子どもがいることが都合よいか、子どもが行き場所が他にないから、というような事情がある。そういう意味でわれわれの仲間では、ゲーム場は託児所の役目もやっているという者もいます。ですから、ゲーム場が非行の温床のように言われたり、青少年にとっての有害環境の一つに入れられたりするのは大いに心外なんですね」

B「しかし、そうはおっしゃっても、現実にゲームのためにお金を盗んだとか、非行少年におどされたとかの例があるんですからねえ」

Y「そういう子どもの非行はゲームに関連しないところでも起っていることでしょう、学校内でも、公園でも、街頭でも……非行ゼロなんてこの世の中でありっこないですよ。また今、街で一番多い非行は万引ですね。だからといって、生徒たちは店に入ってはいけないとは指導しないでしょう。それからこういう例もありますよ、ゲームをするから金をくれ、といってたかった金で、実はハンバーグをくっていたとか、後で両方の話を聞いたらそうだったのですが……ゲームが口実につかわれているんですよ」

Z「非行の温床、たまり場などという言い方ですと、ゲーム場内でとくに非行が多く行われているとか、ゲーム場、ゲーム機が重要な原因となっているように一般の人びとはとるでしょう。しかし現実は全く違うと私たちは断言できますね。一般の人びとの認識と現実の差はどうしてできてきたのか、というと、それはマスコミが原因ですよ。私たちはマスコミの報道はそのまゝ真実だと考え、全体がそうなんだと思いこみがちなのですね。そこで作られた印象で、目前の個々のものを判断してしまう。たとえば最近のポーカーテレビ機の賭博事件は警官汚職をまきこんだのでセンセーショナルに扱われていますが、新聞の写真やテレビ画面にでている賭博マシンはゲーム場のゲーム機と形が似ているので、一般の人びとは、普通のゲーム場でも同じことが行われているとか、経営者はまともな人ではないのでは、といささか敬遠の気持になるはずですよ。皆さんそうでしょう」（笑い）

A「色めがねをかけて見ないでくれ、ということですね」

X「そうお願いしたいですね。それからマスコミでは青少年の非行や暴力が非常に増えたとか、低年令化したとかよくいわれてますが、私たちの仕事で見ている子どもたちからは、とてもそんなことはわからない。むしろおとなしくて健全なことに変りは全くないんじゃないかと思えるんですね。ある新聞記事で読んだのですが、少年犯罪が増えたというのは、世の中が全般的に平和で治安が良好なため、警察活動のウエートが少年犯罪の取り締まりに移ったことが原因なのでは、とありましたのでなるほどと思っているのですよ。またその記事は、全体として今の青少年は大人が焦燥感にかられるような状態ではなく、警察や地域社会の関係機関や団体、それから一般住民までが非行防止のため街をパトロールするのは

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ローカル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

行き過ぎだし、そら恐しい運動のような気がする、とも書いてありましたが私も同感です。皆さんを非難するわけでもありませんし、お仕事には協力いたしますが、やりすぎて、健全な大多数の子どもまで萎縮させるのではないか心配ですよ」

Y「そうでなくても、今の子どもたちはテストの成績で小学校時代からフルイにかけられ差別されていくんですね。私たちの子どもの頃とは比較できないほどストレスの多い日常だと思いますよ、学校も社会環境も。手前勝手な言い分で申しわけないですが、ゲームをしてパッと気分が転換できることはよいことだと思う。ゲームは子どもの精神によい影響を与えているはずですよ。それからテレビゲームの操作で障害者の機能回復に役立っている事実もあるのですから、肉体的に悪いはずはないでしょう。まあこういったことは専門家におまかせすれば証明されるでしょうが、ゲームの効用は一言でいえますね。ある中学生が夏休みに作った俳句で一等に選ばれたのですが〝西瓜割りみごとに割れて気分よし〟というのです。気分よし、これですよ。ついでにご披露すると〝家帰り西瓜を食べて母を待つ〟というのがありました。カギッ子でしょうか……ゲーム場に来るある子どもを思い浮べましたよ」

A「大変ありがとうございました。時間がございませんので今日はこれで終ります。このような集りをこれからも持っていきたいと考えます、よろしく」

（拍手）

ひとつのサンプルを提供したつもりである。この種の会合に出席されるときは、これまでの対話文中からもおわかりのように、NAO協会パンフレット、経営指針、営業基準、名板などの印刷物を配布するよう用意されるべきである。とくに営業基準は、一項目ずつ逐条解説風に、その事項をきめた考え方や背景の説明をされるとよい。ここにPTAの人びとや青少年育成関連の方々が危惧されるポイントについての業者の姿勢が全て表明されているから。すべての説得の場面で必要なことであるが、事実をもとにして、現場での見聞をもって話を組立てること……。たとえばゲーム場で非行に走りそうな子どもをたち直らせたとか、ゲームについての子どもの感想とか。それから数字をあげて説明できることはぜひそうしたい。子どもがゲームで時間を消費しすぎるのではというような疑いに対しては、ゲーム場に来る頻度、ゲーム時間などを示されればよいだろう。平均的には多くないであろう。

それから話題に関連した挿話の類を、週刊誌から新聞からテレビ・ラジオから蒐集しておくと座が楽しくなる。とかくこの種の話合はかたくるしくなりがちだから、ユーモアをできるだけまじえて打ちとけた雰囲気を作ることが望ましい。やはり勉強は必要である。

最後につけ加えたいことは、この業界の立場は今、被告席に立っているということである。まずつきつけられた疑惑をふりはらわねばならない。それが経営指針であり基準だと思う。しかしそれが成功したとしても、それで満足していてはならない。それは有罪ではないということにすぎないから。この業界が真実望むものは評価であり、尊敬である。そのためには何をなすべきか……道はまだ遠いようである。

明日のゲーム機を指向する

★アフター修理敏速、取り致します
★中古機高価下取り即お伺いします
テレゲーム各種／注文製造・販売・リース

ゴールデンポーカー◀

ゴールデンナイン▶

ロイヤルマージャン◀

☆中古機格安在庫あります
●ゴールデン・ポーカー
●ウインナーズサークル
●各種アミューズメントマシン

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

Union
ユニオンゲーム㈱
東京都板橋区高島平1－30－12
（ヴェルドミイール高島平）
☎03-937-3335㈹
秋田営業所（西商事）
☎0188-35-2247

妻君たちに取りまかれて暮す。彼女たちは患者の世話をし、料理をこしらえ、子供たちやヤギ、ブタ、ニワトリなどの面倒をみるのだ。こうして患者たちは自分の家にいるような気になり、治ろうという勇気を取りもどすのだ。だが、こうしたことにもかかわらず、**フランス人たちは相変らず、自分たちの正しさに自信を失わない。既成観念で頭がいっぱいで、せっかくの経験から、何も学ぼうとしない。むしろ経験は、彼らをまごつかせるだけだ。一部の人たちは、この経験そのものを抹殺したいと欲するのである。**

フランス人たちは、私(シュバイッアー)が人種差別主義者、植民地主義者、家長主義者だと、ニグロに作り話をして、彼らを反逆させようと試みさえした」

「フランス人には、人生に不可欠な二つの要素が欠けているんだ。事実の尊重、他者の尊重であり、現実への服従が欠けているんだ」

(『フランス病』P30～P31)

文明病は 発想病である

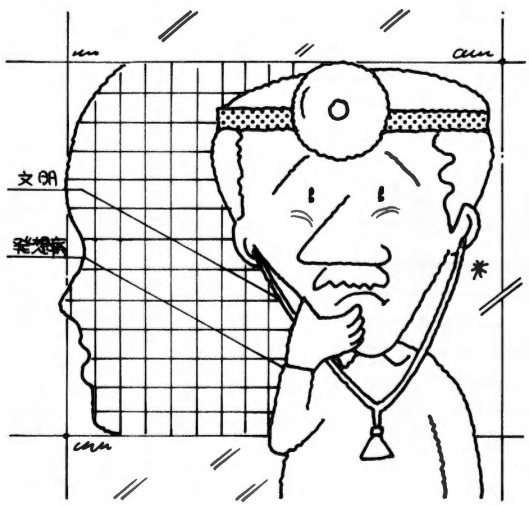
私は、いつのころからか「文明病は発想病である」ということを考えるようになった。そうして、日がたつにつれて、それは「法則」として正しいのではないかと思うようになった。

一つの文明が発達すればするほど、一つの一大価値体系を作る。その価値体系は、重要な常識として人々を支配するようになる。

今日の日本では、猫も杓子も大学へ入る。「大学を出ておかないと出世できない」と人々が信じ切っているからである。一度信じてしまうと、大学は出たけど、タクシーの運転手をしているとか、レストランのウェイターをしているとか、スーパー・マーケットの店員をしているということが目に入らなくなる。ただガムシャラに、大学へ入ろうとするようになる。

その結果、受験地獄になっても、いくら学習塾にカネがかかっても、それをおかしなことだとは思わなくなる。

発想病とは、そういうものである。



ジャン・ド・ラ・フォンテーヌがいっている。

「自分をひとかどの人物だと思い込むこと
それはフランスではざらな話
ここではお偉方を気取っている……
それこそまさにフランス病

この愚劣な空いばりはわが国特有のものスペイン人は空いばり屋だがフランス人とは、また別のやり方でだ」

この話は、フランスだけの話ではなさそうである。何しろ、日本にはあまりにも大学が増えて、大学卒という「ひとかど」の資格を持った人が増えたからである。

今、日本は、国鉄、米価、健康保険、厚生年金、財政赤字という重大な病気をかかえている。これは、**日本病症候群**と呼ぶにふさわしいが、その当事者たちは、声を大にして改善することを反対している。これが病気である。

労働組合は「合理化反対」ということばを数十年にわたって叫びつづけてきた。そのために、コスト高の国鉄が生まれた。私鉄の経営者の分析によると、国鉄は、人員を三分の一に減らさないとやっていけないという。これでは赤字が出るのは当然である。それでも、合理化反対」なのである。

シュバイッアのことばではないが、「既製観念で頭がいっぱいで、せっかくの経験(事実)から、何も学ぼうとはしない」のである。

そのような考え方をしていても、世の中を堂々と渡っていける。何億円の汚職をやっても「知らぬ」「記憶にない」「そんなことはしていない」といい続けていると無罪ですむということは、日本人の常識、考え方、発想法が、そういうものを許す体質を持っているからである。

人間自身 16

フランス病 アメリカ病 日本病

評論家 伊吹 卓

文明病は 発想病か?

私が文明病というものに興味を持ったのはずっと前のことである。しかし、それがはっきりした形になったのは、大著『フランス病』（アラン・ペイルフィット著、実業之日本社刊）を買った時であった。この本は、六百二十ページの大著である。この本を読みながら、しだいに私は「文明病」というもののイメージをつかんでいったのであった。

文明病について、はっきり視点をあたえてくれたのは、アーノルド・トインビーの歴史観である。彼は、歴史の中に一つの大きな法則を見出していた。それは、

「栄えた一つの文明が亡びるのは、外国に攻められたからではなくて、自己崩壊したからである」

というものである。

私は、この法則に大きな興味を持った。この法則の中に「人間の性（さが）」を見る思いがしたのである。

しかし、いったい、文明の自己崩壊とはどういうものなのだろうか。

この疑問は、アメリカ社会の危機的情況とともに、日本における学校内暴力などが頻発するにつれて、私の関心を刺戟するところとなった。

ところで、私には『図形発想法』という著書がある。この本は、現代人の発想法が、きわめてゆがんでしまっているという認識から、本来の発想法とはどのようなものであったかを再認識しようというものである。私は、ゆがんでしまっている病的発想法を「**文字発想法**」と名づけ、本来の正しい発想法を「**図形発想法**」と名づけた。

文字発想法は、体験を伴わない、文字、ことばを中心とした発想法のことである。今日、私たちは、たくさんの知識を持っているが、その大部分は、知識として持っているだけで、本当にそうなのかということになるとよくはわからない。それなのに、一度知識として入ってしまうと、それは「真実なのだ」と思い込む傾向がある。それが「文字発想法」の大きな欠点である。

『フランス病』の中には、そのエピソードが数え切れないくらい紹介されている。

「ニグロたちはね」とシュバイツァ博士は続ける。「真っ白に塗られた部屋で敵の部族の病人と並んで寝かされると、万事休す、と信じ込んでしまう。多くのニグロが飲食を忘れ、死んでいった。だから私は彼らに、彼ら自身が想像するような病院を作ってやったのだ。だから彼らは、非常に遠くからもひんぱんにここへやってくる。毎日、ウバンギ＝シャリ、チャド、コンゴ、タンガニィカから徒歩で森林を横切って来るのだ。ここで自分たちの小屋にそっくりな建物を見出す」。シュヴァイツァーはそうした小屋の一つの中に私を連れていき、寝台の床架の上にワラを敷いたほうが、マットレスを置くよりずっといい、と説明した。ワラは虫を殺すが、マットレスは虫をひきつけるというのである。

「私の患者たちは、部族別のグループにまとめられる」と彼は話を続けた。「患者たちは

何をどのように批判しようとも、文化が栄えることによって、文明病は深まっていくようである。トインビーではないが、歴史がそれを証明している。

松下幸之助さんは、そのことを氏の直感から、つぎのようにいっている。

「ヨーロッパは、衰退期に入って長い。アメリカもだめになってきた。つぎの時代は、中国とアジアでしょう」

アンリ四世は、一五九九年にすでに知っていた。

「朕は朕の王国の病いを知っている」

しかし、その病を治すことはできなかった。

文明病を治すことの難しさを体験する機会を、日本の私たちは遅ればせながら今、持ち始めているのである。

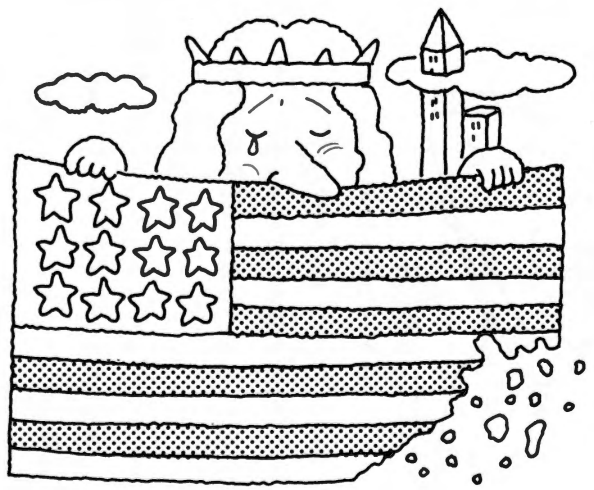
アメリカ病は治せない〝体質病〟か

桐島洋子さんがベストセラー『淋しいアメリカ人』を発表して何年もたったが、彼女がそこにアメリカ社会の赤裸々な実像を描き出した時、多くの日本人は、あまりの違いに、唖然としたことだろう。この本の第三章「人類が魚になる日」は、つぎのような文章で始まる。

「高校教師マイクの案内で、乱交パーティーというものにはじめて出席することになった私は、ためらいを好奇心で追い立てながら約束の場所へといそいでいた。……」

アメリカ人が、すぐに離婚することは、日本へ来ているアメリカ人の知人を見るだけでも相当、現実的なものであり、いわゆる「家庭の破壊」が激しく進んであることは知っていたが、それは、個人的生活の問題であり、私の中にある「偉大なアメリカ」の偶像はまだ厳として存在していたものである。

しかし、私がアメリカへ行ったことのある昭和四十年（つまり十七年前）のアメリカの姿が、もはや崩壊しているのだということを知らされたのは、板坂元さんの『ああアメリカ、傷だらけの巨象』（講談社）を読んだ時である。



もっともショッキングだったのは、つぎの三つのエピソードである。

❶アメリカを支配するゲームの理論

アメリカのハイウェーを走っている時、私の自転車の車輪の一つが急にガクガクになったことがある。すぐ最寄りの修理屋に行って見てもらったら、四十ドルかかるといわれた。金の持ち合わせがないので、やむを得ず知り合いの修理工のいる店に電話してサービス・カーにきてもらい、その店まで引っ張って行ってもらった。修理は五分くらいで終わり、わずか二ドル請求された。四十ドルと二ドルでは、あまりに差があるので理由をきいてみたら、相手は笑って教えてくれた。

「ネジが一本落ちていただけだから二ドルでいいんだ。アメリカってところは、すべてがゲームなんだ。四十ドルと見つもって、あんたがオーケーしてりゃ、先方の勝ちになるわけだし、オーケーをいわなかったらあんたの勝ちになるのさ。ただ、顔見知りでない店に行くのは止した方がいいよ」

この修理工によると、車の保険でも修理でもすべてゲームの理論が適用される。（P12より）

❷インチキ修理が横行

私の家のクーラーはもう二年間動いていない。故障したとなると哀れなことになる。故障した時に、ほうぼう電話をかけて修理屋を探したのだが、職業別電話張で見つけて電話しても返事のないことが多い。忍耐づよく片っぱしからかけているうちに、やっと見つけたとする。が見つけた相手はなかなかきてくれない。二度も三度もすっぽかされると面倒くさくなってほったらかす。そのうちに秋になって電話をかける情熱も消え失せてしまう、

ということを繰り返してしまった。

これに近いのがTVセット。これは修理に持ち込んでも三週間は待たされる。尻の重たいアメリカの医者に往診にきてもらうのも大変だ。（P18）

❸故障だらけのアメリカの乗用車

私の知人で、デトロイトの自動車工場でアルバイトをやった経験のある人がいる。その人によると、ある時、部品をアベコベにつけたのでやり直そうとしたら、外の工員から、見つけてくれるさ」といわれたという。

まことに物騒な話であるが、誤伝ではない。体験談である。そして、結局のところわれわれ消費者がそのしわよせを受けるのだ。

アメリカ人の間に月曜日と金曜日に出来た自動車は買うもんじゃない、という冗談が、行なわれている。月曜日と金曜日には労働者の欠勤率が多いため、学生アルバイトを使って労働力の穴埋めをしているので自動車の質が落ちているから、という理由である。

新車には平均三十六ヵ所の欠陥があるといわれている。（P46～47）

アメリカ人の夫婦は、一人一人で財産を管理している。

木全心一さんの『冷たい社会、暖かい社会』によると、つぎのようになる。

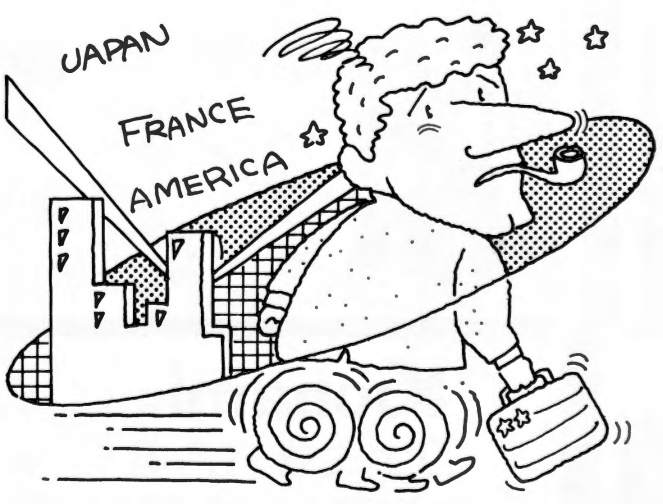
「私の友人はある日、会社の五百ドル小切手を二、三日あずかることになった。紛失したら大変だと思い、奥さんにあずかってもらった。しかし、翌日になって、奥さんがどうしても置いた場所を思い出せないという。当然の措置だといって奥さんは、渋々自分の貯金から五百ドルを弁償した。夫婦でも、貯金は一人一人でおこなっており、共同の財産ではないのである。

要するに、アメリカは、個人主義の国である。あらゆることを、個人単位で考える。だから、共同責任もなくなるし、共同財産もなくなる。そのために、何もかも、責任をはっきりさせなくてはならない。だから「すみません」というのは禁句になる。

先日、マイケルというアメリカ人に、ある会社の社長を紹介することになった。ところが、十六日に会う約束が、十七日になった。電話で「十七日に会うことになった」と知らせたのだが、十七の所を聞き落としてしまったのである。一日の食い違いが出てきた。遅くなっただけだから大した問題ではないのだが、マイケルがいう。

「俺の責任ではない。君の責任だ」

アメリカ人の彼らは「すぐに責任は、お前にある」ということをいいたがるものである。私はカッときて「お前が聞き落としたのだ。話というものは、話し手と聞き手の二人がいるものだ。一人だけに責任はない。しかし、今ごろこんなことで『だれの責任か』というようなことを議論するのはバカゲている。それがアメリカ人の嫌いな所だ」と怒ってやると、つごうが悪いと思ったのか「悪かった」とあやまるのであった。

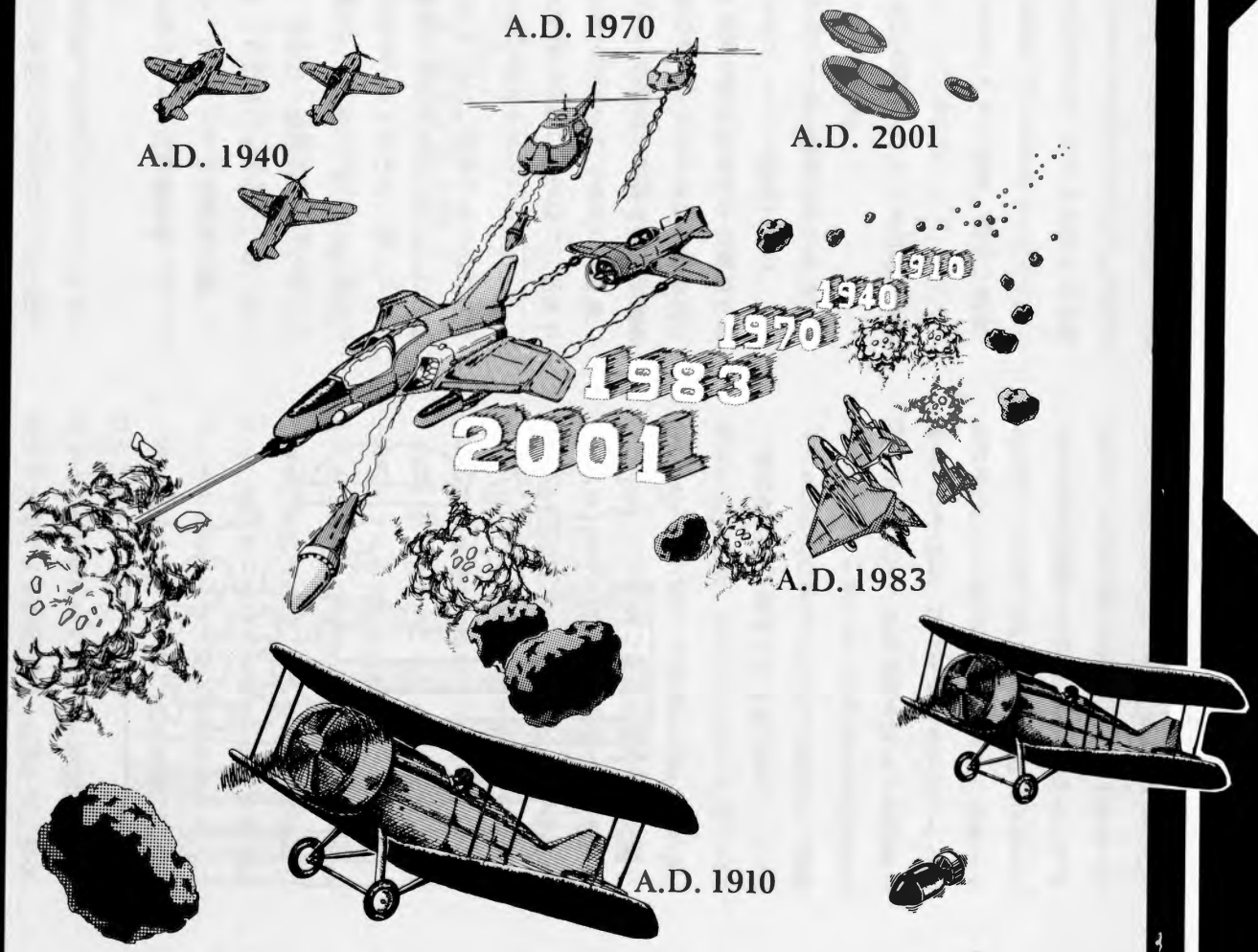


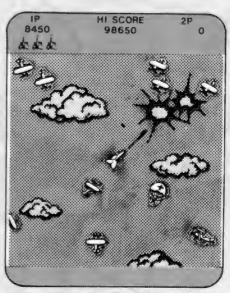
それはさておき、世界の巨人といわれたGM、フォード、クライスラーが衰退いちじるしい。日本は、車も電気器具も敵がないかのように伸びている。かって、あれほど優勢だったあのアメリカが、なぜ劣勢になったのだろうか……と不思議に思っていたのだが、板坂さんや木全さんの話を読むと「これではダメになって当たり前だ」と思うのである。

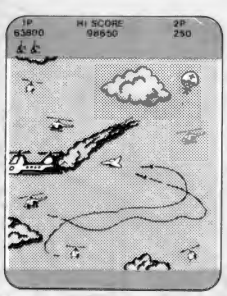
日本人から見たら、気違いじみたビジネスをアメリカ人はやっている。それなのに、アメリカ人たちは「当然のことをやっている」という気持がある。これでは病気は治るはずがない。文明病は、このようにして、とどまることなく悪化していくのである。フランス病も、アメリカ病も、日本病も——。（つづく）

TIME-PILOT

次元空間をつき破れ!!







大型機を破壊して
次の時代へタイムスリップ!

Konami®
コナミ株式会社

本　　社── 〒130 東京都墨田区石原2丁目4番8号
TEL. 03-623-8701(代)
大阪営業所── 〒561 大阪府豊中市庄内栄町5丁目8番11号
TEL. 06-331-2211(代)
KONAMI INDUSTRY CO., LTD. TELEX 5233186

販売代理店募集!!(関東・関西地方を除く)── 詳細は本社・仲真までお問い合わせ下さい

加藤邦彦の

盛り場レポート

最終回

山形市／花小路・花笠通界隈

星さんざめく北国の晩秋

ふらっと入った寿司屋の片隅、テレビにはウタ番組が映っていた。

同じ番組が全国津々浦々に流れている。日本中幾十万、幾百万か知れないが、数え切れないくらいの日本人が、ボケーッとこの番組を見ているのだろう。そう考えると、背筋が寒くなる。

だが盛り場とて同じ、独特の地方色は希薄になり、どこも同じように不景気の波が蔽っている。

盛り場レポート最終回は、山形の花小路・花笠通り界隈。マイクを片手に島育ちを唄い、しみじみと北国の地酒を味わってみた。

筆者のプロフィール

1935年　台湾省高雄市に生まる。
1946年　日本に引揚げ。
1962年　京都大学経済学部卒業。製薬会社、雑誌社勤務を経てフリーライターとなる。日本とアジアの関係に興味を抱き続け、1979年6月勁草書房より「一視同仁の果て――台湾人元軍属の境遇」を出版。1980年3月、読売新聞社のスクープとなった「徳山丸事件」を取材、告発し、参考人として国会でも意見を求められる。最近ではこうした社会派レポートだけでなく、風俗、レジャーなどの方面でも、独特の視点から健筆をふるっている。

ウタ番組に見るノッペラボーの日本

山形市には盛り場といえる所が二ヵ所あった。ひとつは、駅前の通称「花笠どおり」といわれる所、もう一ヵ所は、そこから車で一五分ほども市の北東部に向って走った所にある「花小路」といわれる所であった。先に「花小路」へ行く。

盛り場とは聞いていたものの、来てみると意外にひっそりとした佇まいだ。盛り場らしくネオンや看板が立ち並んではいるが、その谷間の所どころに、吸い込まれるような暗闇を残している。その谷間の暗闇に、幼な子の手をひいた中年女が、肩をすぼめて吸い込まれて行った。その後に、ドンブリを片手にしたラーメン屋の出前が続いている。北国の晩秋の盛り場は、どことなく寒ざむとしていた。通りがかった赤チョウチンの店からは「北酒場」の歌がきこえてきた。灯りのついていないスナックの看板があった。店を閉めてしまったに相違ない。

こうした夜には、地酒で体を温めるに限る。北国の海の幸も味わってみたかったの

で、とある一軒の寿司屋の暖簾をくぐった。客は私一人だけで、つけっ放しになっているテレビが歌謡番組を流していた。寿司屋は主が一人だけでやっている店だった。

地酒をと注文すると、主が奨めてくれたのは「秀峰」という銘柄だった。あっさりとした口当りが実にいい。トロッと甘い酒が多い昨今、こうした酒にめぐり会えるとホッとする。ツキ出しに出された白魚とイカのシオカラの塩味のほどが、これまた実によかった。この寿司屋の主は、この街に生まれ、この街に育って、この街で一五年も寿司屋をやってきたという人だった。

「昔はこの辺り一帯花柳界だったんですよ。だからわたしなんか三味線の音を聞いて育ったものです」

とのことである。

「駅前の花笠どおりの方も盛り場らしいけど、どう違うんだろうか」

「こちらは昔からの盛り場ですが、駅前の方は新興の盛り場です。だからこちらの方はどちらかといえば料理屋などが多く、駅前の方はスナックの類が多いようです。そのために客層にも若干の違いがあるようです。こちらは古くからの年配の馴染み客が多いのに対して、駅前の方はヤング層が多いようです」

寿司屋の主は続いて次のような説明もしてくれた。

昔はこの近くに県庁があったので、人通りも多かったけど、県庁が他の地に移ってからは、徐々に人影が減っていったとのことであった。この地でも、やはり盛り場が賑わったのは昭和四十六年ぐらいまでで、その後は湿りっぱなしといった感じだという。今年に入って特にひどくなったともいっていた。これはこの一年、どの地の盛り場へ行っても聞かされたことだった。

つけっ放しになっているテレビは相変らず歌謡番組を流していた。この番組、おそらく日本の津々浦々まで流されているのであろう。まさにタレ流されているといった感じだった。そして私と寿司屋の主が聞くともなく聞いている。これもおそらく日本の津々浦々まで同じだろう。人々はつけっ放しにしたテレビを見るともなく見、歌を聞くともなく聞いているに相違ない。第一歌

筆者が入った寿司屋の値段表

の質といい、歌手の質といい、まともに聞いておれる代物ではない。ヤングのアイドル歌手とかいわれる連中は、みな同じような顔をしていて、見分けさえつかない。そんな連中が同じような歌を唄っていたのでは、まともに聞いていれるはずもない。だから、番組を作る連中はタレ流し、聞く方も聞き流している。そこまでなら罪もなければ、たあいもない。がしかし、日本中が同じ状態に置かれていることに思いをはせると、どうもう気味悪くなってくる。

退屈になってきたので、店の中を見回していると、ハマグリのお化けのような貝が置いてあったので主に訊いてまた。

「この貝は凄い貝だね、なんていうの」

「ホッキ貝」

「エッ！　ボッキ貝」

「お客さんどうかしてるよ、ホッキ。ボッキじゃないの」

私の寿司を食べるペースがにぶってくると、私も主も手持ちぶさたになってきた。

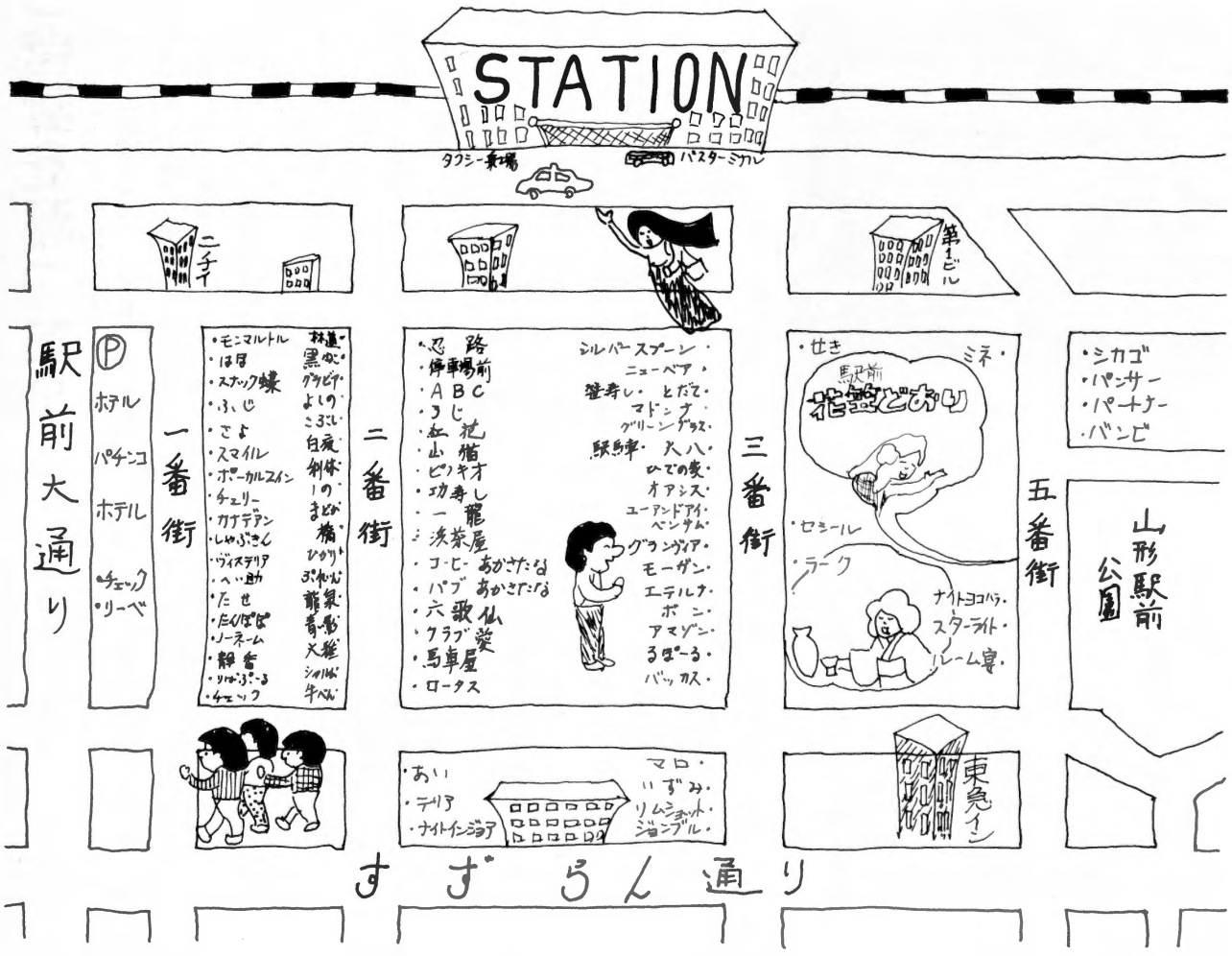
「いくら」

「へい、えーと二、八〇〇円です」

「いやいや、イクラをくれといっているんだご主人どうかしてるよ」

「あっ、失礼いたしました」

イクラを最後に店を出たので、イクラの値段が解った。三八〇円だった。確かこの間大阪で食った時には、六〇〇円だったはずだ。店を出る時にも、テレビは歌謡番組を流していて、なんとかという歌手が「津軽海峡冬景色」を絶唱していた。



カラオケは日本人から含羞を奪った？

外に出たが、相変らず人通りは少ない。電信柱に倒れそうになった看板が立てかけられていた。

「近日オープン、南の国（フィリピン）から熱い風!!　フィリピン女性コーラスバンド連日出演!!　パブレストラン　フイリピン」

とあった。

不景気の最中にあっての起死回生策か、少しでも目新しさを求めて、フィリピンから、台湾から、韓国から女性たちを引っ張ってくる。これも日本中津々浦々まで同じだ。

夜も更けて、冷え込んできた。ほっつき歩いていても、なにごともなさそうなので、とあるバーに足を踏み入れる。こじんまりとしたカラオケバーだったが、先に四組ほどの客が来ていて、結構立て混んでいる。この店は不景気でもないようだ。ふと気づくと、かなり手の込んだカラオケの装置が置かれている。店の一角に巨大なブラウン管があって、曲をリクエストすると、その曲に合った映像がそのブラウン管に映し出される。試しに私は「島育ち」をリクエストして唄いながら映像を見ていると、本当に奄美諸島の映像が映し出されていた。奄美諸島には詳しいので、私の目を欺くことはまずできないが、間違いなく奄美で撮影したものと思われた。それにしても手の込んだ装置ができたものだ。

若いアベックが「二人のために世界はあるの」とかいう曲を唄う。画面には幸福そうな男女の映像が現れる。

続いて初老の男が「さらばラバウル」を唄うと、なんと画面には、戦時中の軍艦など、戦闘風景がモノクロで映し出された。おそらく戦時中のニュースフイルムからコピーしたものに相違ない。

次は他の若いアベックが「ブランディグラス」を唄った。画面には、真夜中のクラブのカウンターに向った、物憂げな女性の画が映し出される。

どこへ行ってもカラオケだけは大流行り

「さらばラバウル」を唄った初老の男は戦時体験があろうと思われる歳だし、「こんな女に誰がした」を唄った男も似たような歳に見えた。二人共戦争にまつわる、なんらかの強烈な思い出を持つに相違ない。そして戦後の苦しい時代を働きとおし、いわば日本の経済成長を支えてきた世代だろう。そして今は停年間際といったところか。家に帰ったところで、トウの立った女房と、ろくに「お帰り」ともいってくれない息子や娘たちに迎えられるのじゃ、身の置き所もなく、ついカラオケバーで憂さ晴らし。

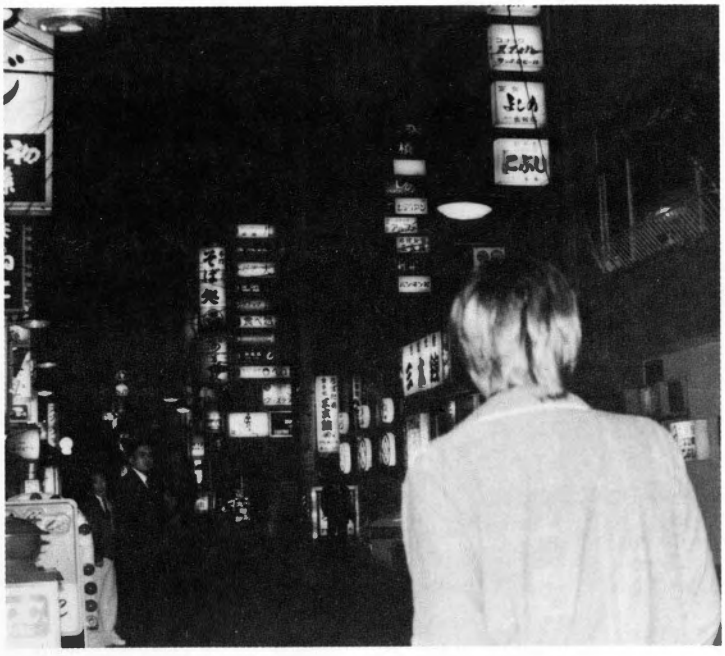
片や、二組みのアベックの方は、物質的には不自由を知らない時代に育った「世界は二人のためにあればよい」といった世代。がしかし、プロポーズしたいと思ったとたんに「待てよ、俺の給料でやってゆけるかな、まあ彼女にも働いてもらえば、なんとかやってゆけるだろう。しかし新居のマイホームなど買えそうにないな。がまあ、そんなこと考えていてもどうにもならん、今日も彼女をさそって飲みに行こう」

てな具合かもしれん、などと勝手に想像力を飛翔させながら、こちとらは陰々滅々と水割りをあおぐ。

それにしてもカラオケってのは妙な物だ。一昔前の日本人なら、みなの前でマイクを握らされて、

「さー　一曲唄え」といわれたら、誰でも

気恥かしさを覚えただろうが、いまでは気恥かしさを覚える奴などまずいないだろうし、ましてやマイクを突きつけられて唄わない奴など一人としていなくなってしまった。ということは、カラオケというものは、日本人から気恥かしさというものを実に短期間に霧消させてしまった代物ともいえようか。そしてそのカラオケで唄われている歌の殆んどは、陰々滅々とした演歌だというのに、なんの気恥かしさもなく唄えるようにしたとは。がしかし、それでも赤チョウチンよりはマシかもしれない。あの赤チョウチンで、職場のグチをいい合っている風景ほどおぞましいものはない。



「あいつはね、いい気になっているけど、そのうちにいずれ誰かに足引っ張られるよ」

「うん、うん、まあ飲めや」

てな具合だったり、

「オレだけはオマエの味方だからな」

てなことを、それとなく遠回しにいう奴もいう奴なら、

「そうか、解ってくれていたのか」

などといいながら、涙ぐまんばかりにしている奴など見ていると、思わず目をそむけたくなる。

そんなに辛いんなら、会社なんかやめちまえばいいんだ。チャップリンではないが「夢と勇気と、わずかばかりの金」さえあったら人間なんて生きてゆけるものよ。マイホームなんか買っちゃって、莫大なローン背負い込むから会社をやめられなくなるんだ。マイホームってのは、ちょうど気の弱い小動物が、自分の柄に合った穴を見つけて、潜り込むようなものよ。男たちよ、潜り込むな、野を駆けろ、てな具合で、家も買えないフリーライターはちょっぴりひがんだものでした。

"いも煮会"に北国の人情を嗅ぐ

カラオケバーを後にして、もうひとつの盛り場花笠どおりに移ってみる。

寿司屋の主のいっていたとおり、こちらの方がやや人通りも多く、ヤング向けのようだ。それだけに例のピンサロも結構ある。が、しつこい客引きはしていないようだ。

ゲームセンターを見つけるのには、手間暇を要しなかった。五分も歩くうちに「79ゲームプラザ」というゲームセンターを見つける。

入ってみると、ポーカー、ジャンピューター等約三〇台ほどのテレビゲームが置かれていた。客は一〇人ほど入っている。客の殆んどは酔客のようだが、女性の二人連れが一組と、白い割烹着の板前さんらしい人が一人いた。女性の二人連れに話かけてみる。

「ゲームはよくやるの」

「毎月ね」

と一人が答えると、もう一人が

「お店ひまだからね」

とつけ加えた。どうやらこの近くの店で働いている女性らしい。ところが、

「店に寄らない？案内しますから」

と来たので早々に退散することにした。

で、またしてもスナックに入ると、そこもカラオケスナックだった。それも、これまでに見たこともないような凝った装置が置かれていた。客が唄うステージは、サテライトスタジオばりにガラスで囲われ、煌々

とスポットライトが当てられている。それ
ばかりか、中にはミキサーまで置かれ、音
量調節が自在に行われている。その他にピ
アノも置かれていた。店は広く五〇人以上
入れるといっていたが、なんとそれが満席
に近かった。不景気とはいえ、少し趣向を
変えると、こんなにも客を集めることがで
きるものなのだろうか。客の方はもの珍ら
しさに飢えているのだろう。そこで客を集
める方は、店内の趣向を次々にエスカレー
トしてゆくといったところか。

この店では、唄いたい場合、曲目と氏名
をカードに記入するようになっていた。と
ころが、客が多いために、カードを提出し
てから順番が来て唄えるのに、三〇分から
長い時には一時間も待たされるという。一
応カードを提出しておいて、店内を眺めな
がら水割を飲む。それにしても歌のうまい
人ってのは多いものだ、なかには最近売り
出してくるジャリ歌手などよりずっと上手
な人がなん人かいる。この店は比較的広く、
フロアーの一角では踊れるようになってい

山形市街を行く筆者

た。歌がスローテンポでモダンな曲に変った時、一組のアベックがそのフロアーで踊り出した。見ると、女の方は男の肩に顔をうずめて、足の方はヨレヨレになっている。するとそれを見て、私の隣りにいたアベックの女の方がいった。

「女があんな状態の時、男の方がその気になって口説いたら一発よ。同性として解るんだから」

相当お遊びになれておられる方とお見受けした。

隣りのアベックの男の方は、気の好さそうな山形の青年だった。月山の近くで生まれ育ったといっていた。その青年が山形についていろいろなことを語ってくれた。

山形ではよくイナゴを食べるけど、平野

のイナゴは柔かく、山のイナゴは硬いこととか、山形では休日には家族やグループで河原に出かけ、いも煮会というものをやる。河原に鍋を持って行き、その中にサトイモをはじめとして、さまざまな野菜類の他に肉などを入れ、それをみなでつつく会だという。実に楽しそうだ。それに街に出たら、丸いコンニャクを串に刺して醤油で煮ただけのものがあるから、是非食べてみなさいとか。とにかく気の好さそうな好感の持てる青年だった。その青年の歌を聞き、次に私の順番が来て一曲唄い終ったところで、その青年と大阪での再会を約して外へ出た。

北国の晩秋の夜空には、星々がさんざめいていた。通りすがりの人が、今月末には雪が来るだろうといっていた。

今注目のデビュー!!

TAKASAGO

絶賛発売中

Big Erg

オッズを狙え！
主役はあなた！
エキサイテングな臨場感！

(プール方式のコンパクトマシン)

COMY

コミー

★１倍掛(MF-1)と５倍掛(MF-2)の２種類が有ります。
MF-1は自動スタートがついています。
オプションも豊富に取りそろえております。

SAMBA~FV

連勝単式ダブル・トリプルチャンス付！

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず娯楽用に
お使いください。

●製造元

㈱高砂電器商事

〒538 大阪市鶴見区今津北４丁目９番10号(高砂ビル)
電 話 (06) 967－2288番

●総代理店

アオイ機器

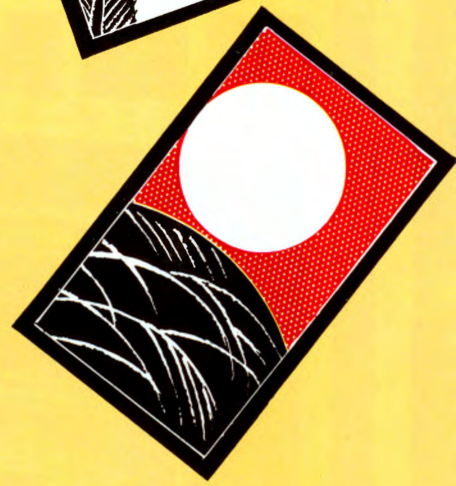
〒542 大阪市南区谷町７丁目１番28号(葵ビル２Ｆ)
電 話 (06) 768－0029番㈹

日本の伝統的ゲーム花札の「こいこい」をテレビゲームに取り入れた当社自慢の製品です。

「こいこい」というのは「いらっしゃい」ということです。

勝負をしていて役が出来た方が勝ちですが、その人がもっと点数を増やしたいときに、相手に「こい」と言って勝負を続けます。点数が増えるときもあれば相手に役をつくられて逆転ということもあります。

たいへんスリルに富んだゲームです。



期待と興奮が渦巻く

対局 恋来
こい こい

ゲームの進め方

- ゲームは、対コンピュータ戦と対局が楽しめます。
- 1～8のボタンは、手札を捨てる時や合わせる時に押して下さい。
- 場札の同種札が４枚あった場合は、親の取り分になります。
- 札は手札８枚場札８枚で、２枚１組にして合わせて行きます。
- どちらか先に役ができた方の勝ちですが、さらに役を増やしたいと思ったら、〝コイ〟のボタンを押して下さい。(コンピュータのコイはありません)
- 〝コイ〟のボタンを押してから、１文でも役が増えなければ途中でのゲームはやめる事はできません。
- 合わせる札が場札に２枚あるときは、ほしい札の所のマークがついている間に〝セレクト〟のボタンを押して下さい。
- 手札を捨てる時、放っておくと定時間で右端の札から捨てられます。

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

好評発売中！

中武企興株式会社
東京都練馬区東大泉４－12－４
〒177　TEL 03(923)0310(代)

ELECTRONIC MUSIC SCORE FEVER 8

KARAOKE採点機

—— カラオケと採点機の接続方法 ——

①カラオケの裏側のラインアウトに白赤のキャップの付いた接続線を採点機のライン入力L、出力Rに接続する。
②カラオケの裏側のマイク入力に接続線を入れるその端を採点機のマイクに接続する。
③採点機のマイク①～②の両方の一方に接続する、そのマイクジャック、アダプターをマイクに接続する（尚マイクを直接採点機の①～②に接続しても良い、又両方も使用出来る）

製造元

株式会社 ニューフジコロム

〒556 大阪市浪速区日本橋東3丁目4番9号
電話（06）643－5417（代表）

近未来テクノロジーが今、姿を現わす。

新発売

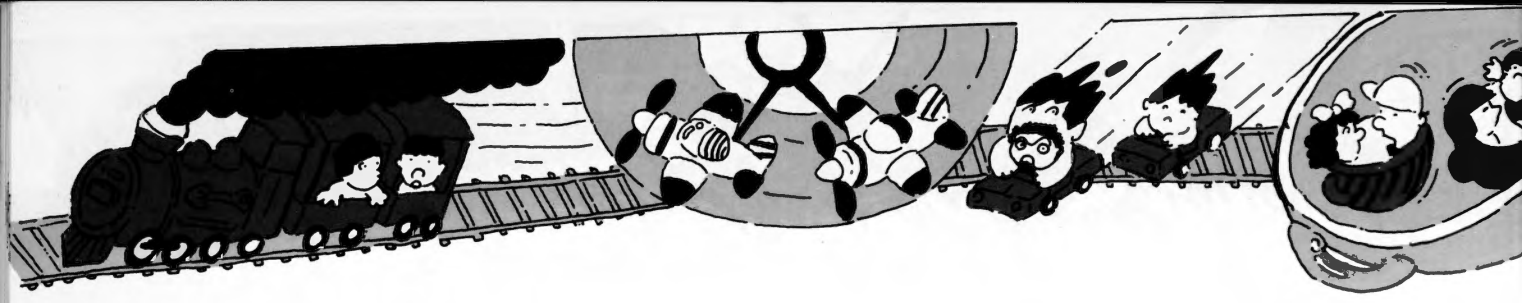
ビル・セレック≪OSK-03E8≫はマイクロコンピューター制御による高性能紙幣識別機です。

各種自動販売機、両替機、カラオケシステム、遊戯機などにご使用いただけます。

特 徴

①当社独自のシステムで紙幣が水平から垂直へおとされます。
②外部からのノイズを感じたら自動的に機械の作動を、数分間停止させます。
③磁気、引き抜き、などのイタズラが出ないように設計されています。

総発売元
OSK
株式会社オーエスケー
尼崎市西本町6丁目239
☎06(413)8741㈹



連載

遊園地の文化史

遊園地と遊戯機械・施設の誕生と発展

第十二回

中藤保則

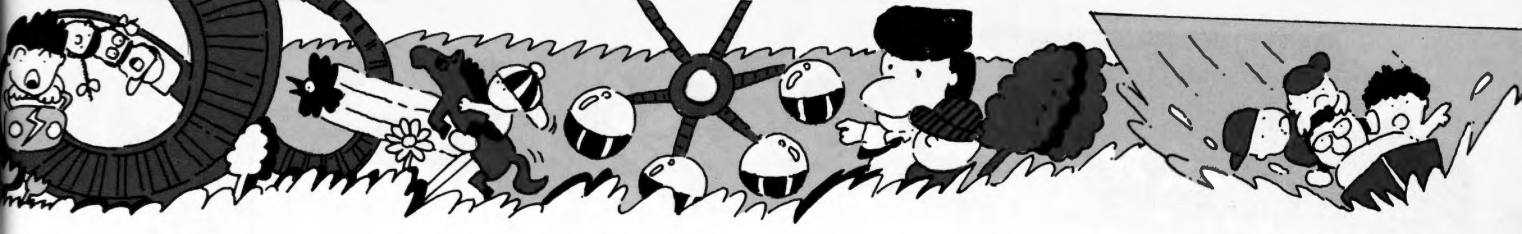
第二部、アミューズメント産業の先駆者達

第一章 遠藤嘉一氏の偉大な足跡

(1) 〝モノ〟を創らずにはいられなかった人達

昭和八年夏、東京浅草。仲見世の小料理屋の二階で、二人の男が酒を酌み交していた。それだけのことなら、ありふれた光景である。だが、その二人の男は、一風変わっていた。五十一才と三十四才、世代は少し違っていても、バイタリティに満ちた性格と、飲んで乱れない楽しい酒は共通していた。変わっていたのは、二人とも窓の外を眺め、「これでまた一合飲めるな」と言いあっては杯を重ねていたことである。

窓から二人が眺めていたのは、寺院の屋根や仕舞屋を見おろして回る飛行塔であった。関東に初めて建造された飛行塔であり、料金は一人一〇銭。当時、酒は一升一円くらいであったから、客が一人乗るたびに一合飲める勘定になるわけである。もちろん彼らは他人の懐に入る金を勘定して喜んでいたわけではない。自分達の成功を祝っていたのである。いや、それ以上に、飛行塔が空をよぎって回っていることが、そして子供達が晴れやかな喚声をあげ楽しんでいることが、うれしくてたまらなかったのであろう。

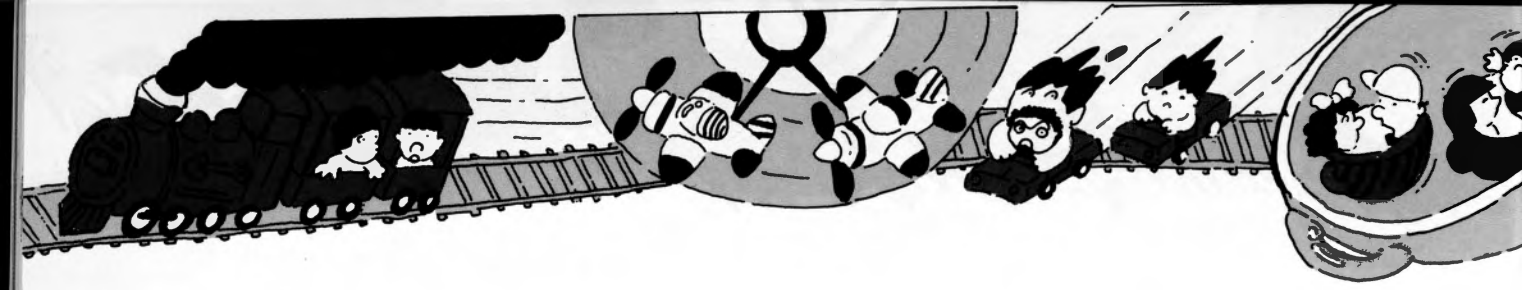


その喜びを酒にかえて味わっているところに、二人の男の洒脱で豪放な人柄が感じられる。二人の男とは、土井万蔵氏と遠藤嘉一氏である。土井万蔵氏は惜しくも昭和四〇年十一月二十四日に亡くなったが、日本における大型遊戯機械の先駆者として知られている。一方、遠藤嘉一氏は、自動販売機、自動木馬の創始者であり、数多くの小型遊戯機械を考案し、後に大型機械もてがけて、日本のアミューズメント産業をリードしてきた。その半世紀を越える歩みは、文字どおりこの業界の歴史そのものといって過言ではない。

当時、日本最大の繁華街浅草に導入された飛行塔は、土井万蔵氏の製作で、関西では「土井の飛行塔」はすでに評判になっていた。それが関東に進出したきっかけは、土井氏が昭和八年、東京の駒形に住んでいた遠藤氏を訪ね、「飛行塔を持って来たのだが、どこかに良い場所はないだろうか」と相談をもちかけたことによる。遠藤氏は二年前デパートの遊戯施設の嚆矢であり、一世を風靡した浅草松尾のスポーツランドをてがけ、名声を得ていた。また、その年には、浅草花屋敷に木馬等の機械を納入している。その顔と実績から紹介したのが仲見世の約百坪の空地であった。

「土井さんとは懇意にしていた」と遠藤氏は当時をふりかえっていう。親しい友人であり、また良きライバルでもあった。「大型は土井さんが一番早い」という言葉からも、ライバルであり、かつ互いに一目置いていた大型と小型、二つの分野の創始者の間柄がうかがい知れるのである。

交遊は大正十五年頃、大阪で看板兼用菓子自動販売機を製作販売していた遠藤氏を、運動器具の製作から大型遊戯機械の製作に着手していた土井氏が訪ねたことに始まる。土井氏は抱いていた機械の構想を熱心に語り、まだ大型に興味がなかった遠藤氏は、小型のことばかり話したという。会うたびにそういった交流が行われたようである。その後遠藤氏は東京に進出し、大阪を引き受けた遠藤氏の兄上と土井氏の親しい友好が続いた。そして、土井氏が上京の際、遠藤氏を訪ね、また一緒に仕事をするといった形で、二人の創始者のかかわりが続いてゆく。



土井万蔵氏の長女で、現在の関西娯楽㈱社長土井照子氏は、この飛行塔のことをはっきり記憶しているという。

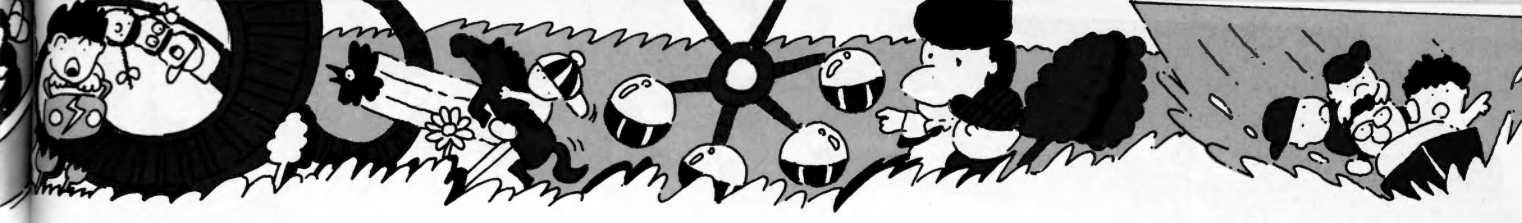
「遠藤さんの紹介で浅草の仲見世のあたりに、飛行塔をだした。三年くらい営業していたと思う。私も手伝いに行った」

照子氏は当時まだ女学生であった。設置した場所は、馬道という記憶もあるそうだ。遠藤氏の話によると、仲見世の肉屋の裏にあった空地だったというから、仲見世通りから馬道のほうへ、つまり、雷門を入り、浅草寺にむかって右手の裏にあった空地だったと思われる。

営業期間は照子氏の記憶より短く、一年、もしくは二年くらいだったようである。なかなかの盛況であったが、大人はあまり乗らず、子供か子供連れの家族に限られていたという。

この稿の第一部第二章では、遊びのふるさととして浅草をとりあげたが、この飛行塔が設置されたのは、その章の記述に続く時代のことである。そしてそれ以前にも、さらに私達の業界にとっては重要なできごとがあった。先にふれたスポーツランドの誕生である。それについては後述するとして、この項を二人の創始者の交遊のエピソードから始めたのは、アミューズメント産業の創成期の雰囲気やきっかけが、わずかながらも窺い知ることができると思われるし、何よりも二人の人柄や交遊を如実に物語るようで面白かったからである。なお、この飛行塔は関東に初めて登場したと書いたが、常設の営業用としての意味である。それ以前に、博覧会にはいくつか設置されており、もちろん土井万蔵氏制作のものである。だが、これらについても後の項で述べることにしよう。

遠藤嘉一氏は、全日本遊園協会の会長をつとめる傍、昭和五十二年より、機関誌「アミューズメント産業」を製作する㈱全日本遊園協会出版局の社長の職も兼ねていた。先にも述べたことだが、私は当時その会社の編集長の職にあり、その関係で氏の足跡について親しくお話を伺う機会に恵まれた。特に酒の席でのお話は、ユーモアあふれる軽妙洒脱な語り口で、大いに楽しませて



もらった。その一部は何度かにわたって記事にもしたし、とりわけ同年四月の受勲の際には、その種の記事を書く機会が多かった。そしてその経験を通じて痛感したのは、アミューズメント産業の創成期に活躍した先駆者達は、すべて遠藤氏と接点をもっていたことである。考えてみれば当然のことなのだろう。遠藤氏の歩みは、アミューズメント産業の誕生から発展に至る歴史そのものであり、まさに歴史の証人に他ならないからである。

土井氏が多くの業界人を育て、遠藤氏と私的にも公的にも親しい交友を続けていたように、業界の他の先駆者、関西における岡本之治氏、佐原茂氏、関東の山田貞一氏、森周一氏、若田部繁之助氏達もまた、それぞれ遠藤氏と大なり小なりかかわりをもっている。

この稿の第二部は、これらの先駆者達の足跡をたどることが目的であるが、遠藤氏を除いてはすべて鬼籍に入っている。その意味においても、歴史の創始者、証人としての遠藤氏の存在は貴重なのである。

したがって今回の取材は、故人となった先駆者の二世が対象となり、先代の行跡について語ってもらったわけだが、その席で例外なく話題にのぼったのは、先代と遠藤氏との交遊であった。それもこの業界へかかわりをもつ重要なきっかけとなった例が多かった。

また、遠藤氏のお話にも、これらの先駆者達のことが時に登場してきた記憶がある。

「戦時中に岡本さんがモーターを買いにみえて、いくつかわけてさしあげたことがある」「佐原さんの泉南の工場まで行って、豆汽車をわけてもらった。うちに泊まってもらったこともある」関東の遊園地の初期、あるいは戦後の復興期に一緒に活躍した山田氏、森氏、若田部氏についてはいわずもがなである。

最近、この章を書くにあたって、遠藤氏のお話をあらためてうかがうことができた。八十三才の今も健在で、軽妙な語り口は衰えを見せない。会社は子息の栄氏にまかせ、ほとんど出社しないということだが、自宅と箱根の別荘で悠々自適の生活を楽しんでいる。

箱根の別荘には広い芝生がある。今もその芝は自分で刈るそうである。そして、その芝刈機は、市販のものではなく自作なのだ。以前そんな話を聞いたことを思いだして、ふと遠藤氏の手に目をやった。大きくて頑丈で、いかにも器用そうな〝モノ〟をつくる手であった。

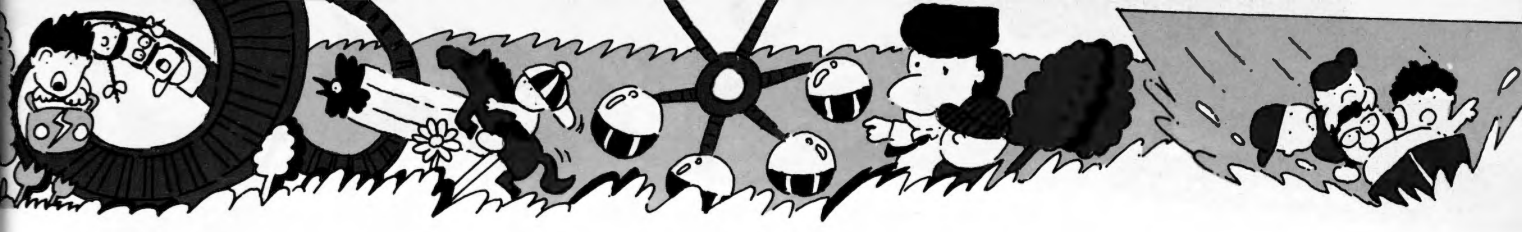
遠藤氏に限らず、アミューズメント産業の先駆者達は、みなこのような手をしていたのではないだろうか。たとえそれが勝手な想像にすぎないとしても、ひとつだけ確かなことがある。みな〝モノ〟をつくることが好きで、〝モノ〟を創りださずにはいられなかった人達だったのだ。

アミューズメント産業は、〝遊び〟という価値を生む〝モノ〟すなわち遊戯機械を創りだすことから始まった。

(2) 自動販売機の考案に至るまで

遠藤嘉一氏は明治三十二年一月八日、岐阜県揖斐郡に生まれた。中学三年の時に商業を志し、大正二年三月、大阪で建設業を営んでいた実兄の家に身を寄せ、修業を開始する。その後兵役に就き、大正十年十一月に除隊、ゴム製品屋に奉公していた実弟と共に、ゴム製品や医療器具の卸商を始めた。二十二才の青年であった。「とにかく初めての経験だったので随分無茶な商売だった」と当時を回顧する。

商売のイロハも知らず、若さとバイタリティにまかせての商売だったようである。名刺に「ゴム製品、衛生材料、医療器機各種卸」と刷り込んで、手当たりしだい薬局や病院にとびこんでいった。当然のことながら最初はまったく相手にされない。しかし、三回、四回と足を棒にして通ううちに、ぼつぼつ注文がとれるようになった。ところが、商品名もろくに知らない有り様で、注文主が口にする通りに帳に書きとめ、道修町の問屋に駆けつけては店員の差しだす品物を黙って買い込んだという。そこで一率三割の利益を上のせして納品するわけである。だが、商売とい



うのは面白いもので、四割のせても売れる品もあり、二割のせても高いといわれることがある。その辺がコツでもあり、難しさであるわけだが、半年ほど経験をつむうちにしだいにコツを会得し、扱う商品も整理されていった。遠藤氏はその出発から不言実行型であり、実践のなかで成長するタイプであったようである。

早くも翌大正十一年末には、大阪新世界の逢坂電車通りに小売りも兼ねた店舗を構えることができた。商売を志した青年としては、異例のスピードというべきであろう。

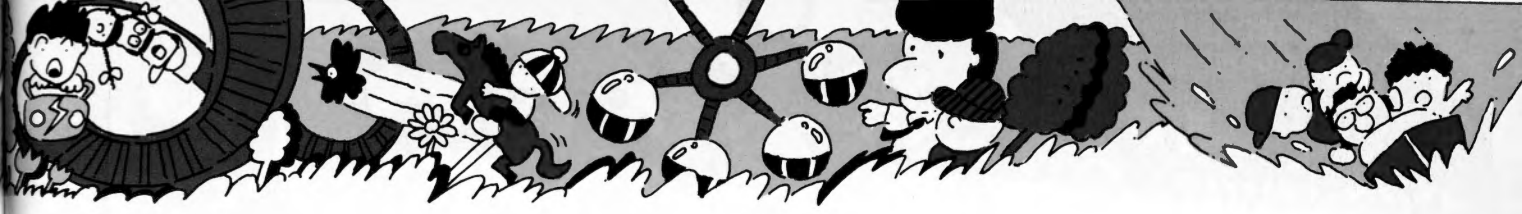
小売り店舗を構えた場合、衛生ゴム製品の需要がかなり多い。まだ赤線華やかなりし頃であり、当時その代名詞ともなっていた「ハート美人」を買いに老いも若きもやってくるのである。やってくるだけならお得意様であり、また遠藤氏が店にいる時は、何の問題もない。ところがなかには不逞の輩もいて、奥さんが応待すると、この製品は厚すぎる、薄すぎるから始まって、現物をとりだして露骨な質問をしては面白がる者もあらわれた。奥さんが身も世もあられぬ風情で恥ずかしがるのを楽しんでいたのである。奥さんは、つまり遠藤夫妻は新婚ホヤホヤであり、まして、当時の若い女性の羞恥心は今日とは比較にならなかったはずである。

そこで遠藤氏が考えついたのが、〝人手を介さずに販売できる機械〟つまり自動販売機であった。木製の箱を作り、古時計のゼンマイと機械を応用して、五〇銭入れると一打でてくる仕掛けを考案し、それを店頭に置いた。その頃、ハート美人は小売値で一打三十五銭から五〇銭くらいだったという。最初の自動販売機を設置したことによって、一日五打は売れた。一打につき三〇銭は利益があったので、一ヵ月四十五円の利益があり、当時、二人の生活はほぼそれでまかなえたそうである。一台の自動販売機が生活費を生み、しかも新妻に感謝されることになったわけで、一石二鳥の効果があった。いや、鳥はもう一羽いたことになる。それだけ売れるということは、客の側も神経の太い連中ばかりではなく、結構恥ずかしい思いをして店にやってきていたはずだからである。その間の事情は、現在でもあまり変わりないだろう。

この一石三鳥のアイデアは、すぐに他の分野にも活かされた。その頃、玩具屋、菓子屋の店頭には必ず店名を入れた細長い箱の立て看板があった。それに着目した遠藤氏は、「看板兼用菓子自動販売機」を製作した。自動販売機の第二号である。やはり時計のゼンマイと機械を応用し、自転車のベルを取りつけて、一銭入れるとチリンチリンと音がして、キャラメルがでてくる。箱には当時の人気漫画「正ちゃんとリス」を描き、箱全体が看板となっていて、買った商店が自分の店の名を書き入れるようになっていた。第一号機を納入したのは「江崎グリコ」でありひきつづき同社に総計五台売ったという。一台の製作原価は十円程度で、売価は三〇円。子供達に大変な人気を呼んだため、非常な売れゆきを示した。大正十三年のことである。

その年、氏は実兄と共に遠藤商会を設立、東京の小石川にも出張所を設けた。大正十二年といえば、関東大震災の翌年である。大震災では、商店の屋根に取り付けてあった看板が落ち、怪我人が多くでた。そのため震災以後は、看板を壁にかけるようになったという。しかし、壁の看板ではアイキャッチの点でどうしても劣っているため、遠藤商会の看板兼用自動販売機は歓迎された。それを設置した商店では、自動販売機のチリンチリンという音が目覚まし時計のかわりにもなったという。昔の商店街では、各店が競争で朝早く店を開けていたと、かって私が学生時代にアルバイトした老舗の酒屋で聞いたことがある。そのような時代の目覚ましがわりであったわけである。

大正13年
看板兼用菓子自動販売機「正ちゃんとリス」



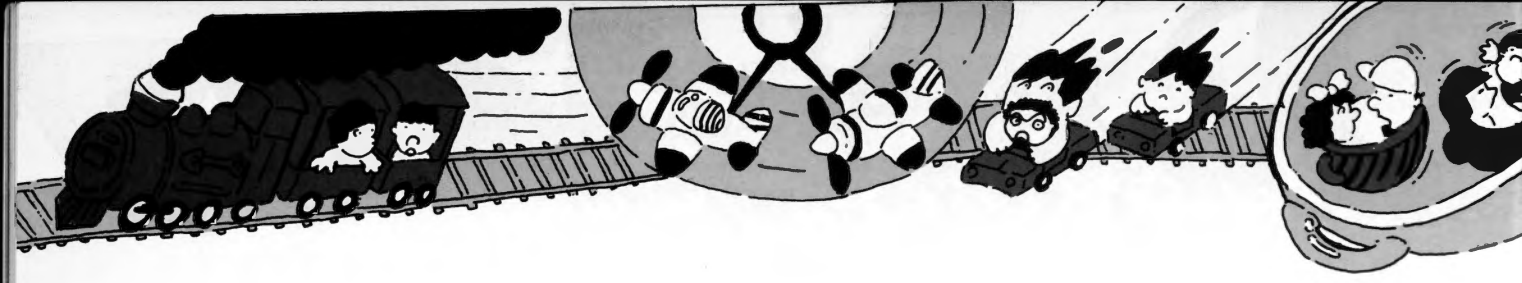
看板兼用自動販売機は、菓子類にとどまらず、ひやし飴、レモン水などにも及んだいった。飲料水はハンダ付けのパイプを通すために、故障や漏れがよくあり、その度に「ハイハイ、すぐ行きます」とでかけていったという。今流にいうとアフターサービスで、なかなか腰があがらないところだが、遠藤氏にはそのような意識はなかったと思われる。自分が自分の手で作りあげた機械であり、八〇才を超えた今も、実に身軽でマメな性格を保っている。

これらの自動販売機は、国内はもとより台湾などにもずいぶん出荷された。そして、しだいに、単に人手を介さずに物品を販売できるものから、視覚聴覚にうったえる要素をとり入れたものへと変化していった。すでにアミューズメント機械の意識が芽ばえていることが注目される。

(3) 日本独自の自動木馬の誕生から松屋スポーツランドへ

現在の宝塚ファミリーランド（旧宝塚新温泉）が、わが国のアミューズメント産業に多大な影響を与えたことは既に述べたが、遠藤嘉一氏がこの方面に着目したのも、宝塚新温泉がきっかけとなっている。昭和三年、宝塚に輸入の遊戯機械が設置されていることを知った氏は、仕事もそっちのけで出かけて行った。アミューズメント機械の意識を抱いていた人間のアンテナに敏感に感じる何かがあったからであろう。

宝塚新温泉には、屋外に単式飛行塔が一機設置されていた。ポールを支点に飛行機（というよりも座席か？）を振り回すものだったというが、国産ではなく輸入である。そして屋内の遊戯場には、力試し機、マストコープ立体写真廻転装置（いわゆるのぞきめがね）、玉遊び機（子供用であったパチンコ）、占い機、香水自動噴霧機などが置かれていた。百坪くらいの広さがあった一階の遊戯場である。また、中二階には、一人の女性の係員がついて、二銭の料金を取るとスイッチを入れ、二分間鞍が上下するドイツ製の木馬があった。木馬というのは少し誤弊があるかもしれ

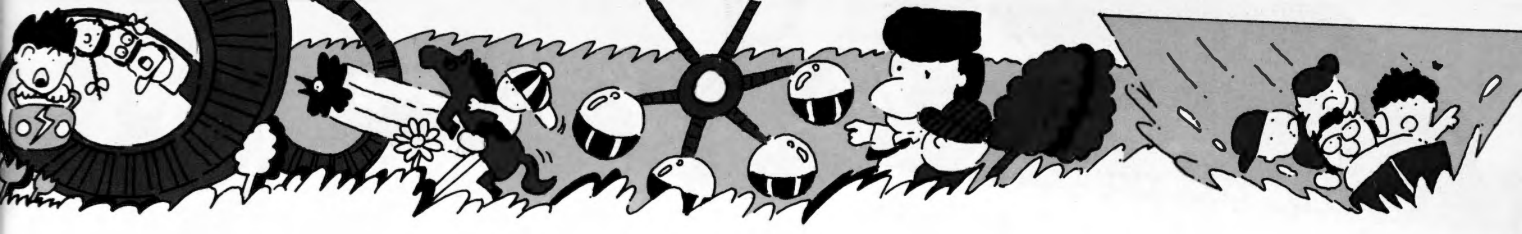


ない。全体がアヒルのような形をしていたという。

遠藤氏はそれを見たとたん、ひらめくものがあった。この乗物を自動式にして馬の形にすれば、面白い木馬になると感じたのである。早速製作にとりかかり、二銭入れると四〇秒間自動的に動く装置を作り、さらに木馬をとりつけた。完成後、ヒントを得た縁で宝塚に二台納入した。昭和四年七月のことである。そしてこの年が、日本における自動木馬の誕生の年でもあるわけだ。当時担当の課長は、後に東京テアトルの会長になった吉岡重三郎氏であった。

前年昭和三年四月には実兄と共に㈱日本自動機娯楽機製作所を設立し、遠藤商会の活動は近代的組織として運営され始めている。自動販売機のヒットと自動木馬の製作が評判を呼んだためであろう。昭和五年になると、翌年の浅草松屋のオープンにあわせて、遊戯場を開きたいという依頼があった。その話を大阪までもってきたのは、東京松屋の食堂課長佐久間氏であった。その依頼に応じて上京、それが東京への進出・定住のきっかけとなる。浅草松屋の開店予定は翌六年十一月である。そこで遠藤氏は設計技師の浜田、亀田両氏と相談の上、浜田氏の意見に沿って七階に置かれる遊戯場をスポーツランドと名づけることになった。娯楽施設に「……ランド」と命名したのは、おそらくこれが日本の嚆矢ではないかと思われる。もちろんデパートの遊戯場も浅草松屋が嚆矢であり、いまだにそのスポーツランドは、小説やエッセイでたびたび目にするほど著名な存在となったわけである。

昭和４年
第１号自動木馬

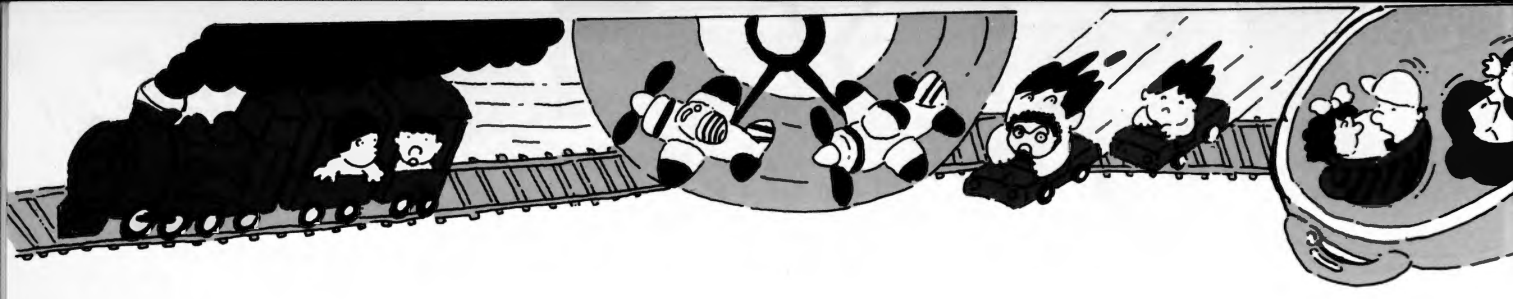


著名な存在となったのは、もちろんその内容も大いに預って力があったからである。アミューズメント産業の創始者であり、プロフェッショナルとなっていた遠藤氏が企画したスポーツランドは、七階にローラースケート、ボウリング、かんしゃく玉（ボールの形に焼いた素焼きの土器を並べたブリキカンに投げて命中させる遊び）、力試し各種（後述）、自転車競争（ペダルをこぐと距離が前面のパネルに表示される）、ボートレース競技（オールをこぐと同様な表示）、競馬機（二人がハンドルを回して馬をすすめる）、半弓射撃機などが大人向けとして設置され、子供向けとしては、自動木馬、自動キネマ（のぞき）、菓子がでるパチンコなどがあった。スポーツランドの名のとおり、身体を使う遊びが多くとり入れられ、たとえば力試しは、砲丸上げ（前面の玉を押し上げると、人形の手に持った玉が力に応じて上がる）、引力計（T字形のバーの両端を引き上げると、ゲージに数字が表示される）、棒押し（象の鼻を左右に回すと力がゲージに表示される）、虎の尾引き（台の足形に片足をのせて虎の尾を引けば力がゲージに表示され、一定の点数に達すれば虎が悲鳴をあげる）、その他握力計、打力計、腕角力、力量計（現在もあるパンチングバッグ）、など多彩な種類が揃っていた。

また、屋上には八人乗りゴンドラが二台ついたロープウェー、各種売店、花壇、自動木馬などが設置された。

そして昭和六年十一月一日、いよいよ浅草松屋は開店の運びとなった。同年十月三〇日の東京朝日新聞には、その開店広告が載っている。開店後一週間は被露大売出しがあり、呉服雑貨大特売が行われ、東京日日新聞社主催、文部省、東京府、東京市賛助のこども家庭博覧会が催された。地下室はマーケット、一階は均一市場であった。建物自体も内容も、浅草松屋は超モダンなデパートだったのである。そして、「松屋七階に大スポーツランド出現」というキャッチフレーズで、スポーツランドも宣伝されたという。

さて開店後、スポーツランドは大人気であった。もっとも人はどんどんつめかけるが、一向に

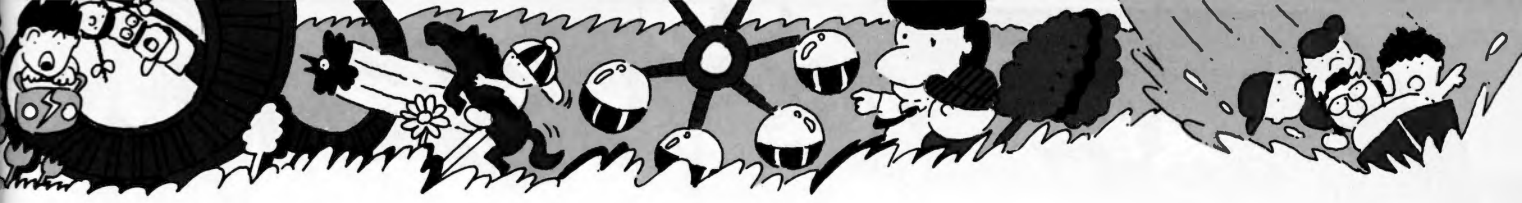


昭和7年当時のミッキー横丁

遊ぶ気配がなく、誰か先に手をだす人間がいないかと眺めているばかりだった。日本人の大人特有の照れもあり、またそのような機械で遊ぶことに慣れていなかったのだろう。その意味では、スポーツランドの企画は失敗であった。宣伝には大いに貢献したのであるが。

遠藤氏は再考の末、親子で遊べるような機種にとりかえることにした。開店二ヵ月後のことである。一部の機種を取り払い、新たに屋上には豆汽車を増設し、七階には豆自動車、ベッティハウス、ミッキィ横丁、子供専用の象乗り機を設置した。この象乗り機は、ベニヤ板で作った象が八台取りつけてあり、八人の女子店員が押して回った。また、五間の直径の円盤に椅子をつけ、モーターで回転させて上下の動きもあるコーヒーカップのようなものも設置した。この新企画はみごとに当たり、スポーツランドは大盛況となった。

豆自動車は三〇台、コース三周が十銭で、一周ごとに女店員が車体前部の突起に輪をかけて、その輪が三つになれば終りとなる。毎日三〇分待ちの行列ができるくらいの人気を

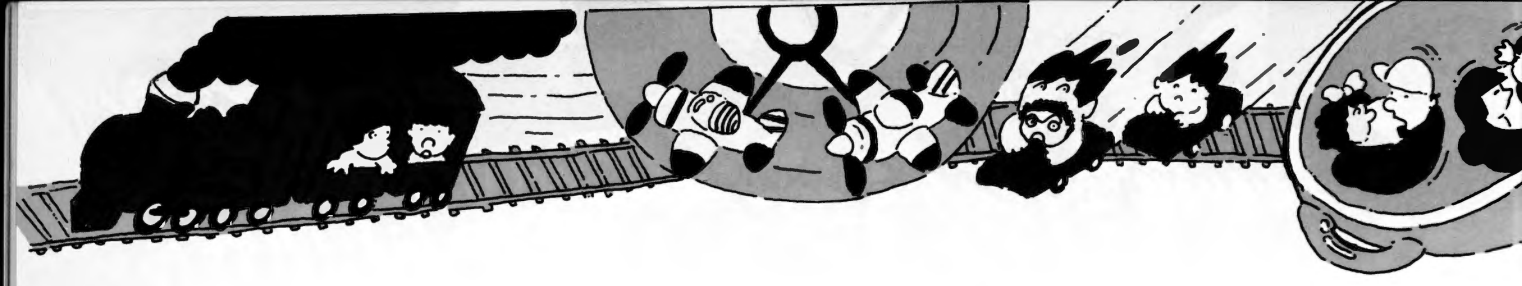


得たという。六ボルトのバッテリーで、自動車の部品を応用したため現在のものとは比較にならないほどスピードがあり、足にぶつかると骨を折るくらいだった。時速一五キロはでたといい、車体も板金製で重かったためもある。その対策として後に鉄製のスプリング付きバンパーがとりつけられた。

車が一周するたびに輪をかけるために、係員は二〇名以上必要だった。そして、二時間置きにバッテリーに充電しなければならない。遠藤氏は子供の歓声やざわめきにまじった豆自動車の音が今でも耳に残っているという。

松屋のスポーツランドはかくして浅草のみならず東京の名物になった。浅草に行って映画や芝

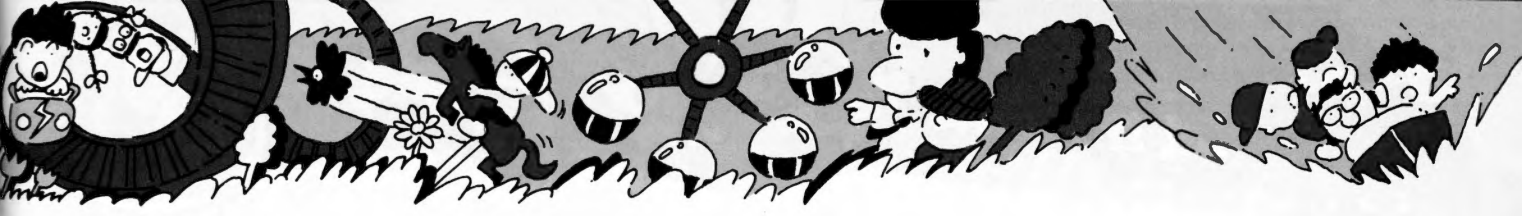
昭和5年6月上野松坂屋屋上。右から3人目が遠藤嘉一氏(31才)左から3人目は松坂屋庶務部長斉藤氏、左端日娯社員。



居を見る、木馬館に立ち寄る、スポーツランドで遊ぶ、花屋敷もあり、様々な店舗が立ち並んでいる、当時の浅草は何と魅力にあふれたところだったろう。映画はその頃トーキに変わり、活動弁士が失業すると騒がれていた。東洋一とうたわれた国際劇場は、昭和十二年七月に完成している。

スポーツランドが強い印象を与えたのは、一般の人ばかりではなかった。たとえば前出の若田部繁之助氏の次男で現在サクラ娯楽㈱社長の元幸氏は、子供の頃、学校から帰ると友達が誘いに来て、毎日のようにスポーツランドへ行った。小遣いなどほとんどもっていなかったが、見てるだけで楽しめた、という。他の業界人も松屋のスポーツランドは、大きな影響を与えている。む

昭和52年勲五等双光旭日章受勲の日の遠藤嘉一夫妻。
（筆者が撮影したもので、懐かしい写真である。）



しろその影響は、元幸氏のような業界第二世代よりも、繁之助氏ら第一世代、すなわちこの業界の先駆者達に大きかったといえるだろう。

遠藤氏は、これらの遊戯機械を一人で納入し、一人で設置したのだという。もちろん搬入などは松屋の従業員の手を借りたわけだが、今では考えられない作業であり、バイタリティである。機械類はすべて売却であったが、開店後しばらくは、メンテナンスのため無料奉仕で詰めていた。そして一度大阪に戻る。だが、すぐに呼びもどされ、吾妻橋東詰に店舗と住居を構え、日本娯楽機製作所を設立した。

そして、松屋の廊下などにパチンコ、のぞきなどを置いて、歩合で営業を始めた。二〇%を設置場所のオーナーに支払う形である。これは恐らく遊戯機械のレンタル、歩合制の始まりと思われる。この方式においても遠藤氏は創始者なのである。さらに、面白いことに一度売却したスポーツランドの機械が、遠藤氏の歩合制の管理下に入ってゆく。係員の女子店員がメンテナンスの困難さと、人気による混雑に音をあげて、松屋から歩合でやってくれと逆に依頼をうけたためである。

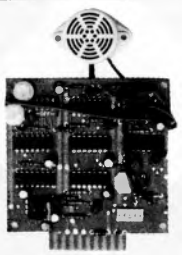
このように浅草松屋のスポーツランドの誕生は、遠藤氏個人にとっても、日本のアミューズメント産業、あるいはレジャーにとっても、エポックメーキングなできごととなった。

また、遠藤氏は、松屋のスポーツランドの企画、設置と同じ年昭和五年に、上野松坂屋屋上にもおみくじ機などを納めている。当時のおみくじ機は、現在のもの以上に凝ったもので、五銭を入れるとヤシロから巫女がおみくじをとりだし、それをキツネに渡す。キツネが受け口まで運んでくるというものだった。少し年配の人ならこのおみくじ機を覚えているだろう。

昭和八年二月には、日本娯楽機製作所は浅草区駒形二丁目五の四に移転し、遠藤氏は遊戯機械の本格的な研究・製作に着手する。その一方で、百貨店、公園、劇場など、とにかく人の集まるところへはどこへでもレンタルで機械を設置し、遠方へは販売していった。

これがM.I.Pの持味です

イタズラ退治はおまかせ！
スナイパー31 登場

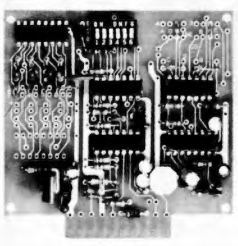


実用新案申請中
PAT 57-090675

スナイパー31　¥6,800

スナイパー31は、糸釣、針金、高圧ノイズによるイタズラを、完全阻止。しかも、コインづまりによるトラブルを含めて、3種のブザー音で警報する驚異的クレジット基板です。

デイップスイッチで1~3コイン、1クレジット切換もOK。



パルサー1200　¥6,800

[同時発売の"パルサー1200"ってなんですか?]

"スナイパー31"は1～3コイン、1クレジットに対して**"パルサー1200"は1コイン1～6クレジットがカウントできます。**

しかもコイン連続投入可能！
ノン・ミス！
尚、別注オーダーで最大1,200 カウントまで可能です。

※"スナイパー31""ピーポ""パルサー1200"は弊社開発オリジナル商品・実用新案申請中です。無断でこれらを模倣・製造・営業及び広告宣伝することを禁じます。

カラーTVモニターの代名詞——トーエイ。

○技術の差が基板面積最小のTC－V8シリーズをデビューさせました。
○画面反転はコネクターのワンタッチ差換え！
○水平垂直の位置・振幅・同期調整、全てOK！センター位置決簡単です。

※信頼のアフターサービス——モニター基板修理
（基本技術料5,000円＋部品代）
※B管破損・不良交換修理OK！

TC-V8シリーズ
14型
18型
20型

※アングルはオプションです。

—3ヶ月保障付—

M·I·Pはこのような仕事をしています。

○各種ゲーム本体販売 ○各種ゲーム部品販売 ○各種組込作業 ○各種本体、加工、修理
○各種電子機器、製造、販売など、ゲーム機に関するあらゆる相談に応じます。

株式会社 M.I.P
大阪市東淀川区上新庄3—14—11
TEL 06（326）6700(代)
《振込先》住友銀行庄内支店 ㈱エム・アイ・ピー㊫212524
関西相互銀行上新庄支店 ㈱エム・アイ・ピー㊫216232

14
18
20
モニター

スイッチング
レギュレーター

1対1
絶縁トランス

スイッチ
一人二人用
発射用
他

筐体
各種

操作板
十字レバー
八方レバー
チップ

36P
44P
コネクター
ハーネス

14
18
20
ステー

スピーカー
アミ
カウンター

カムロック
天板金具
コーナー

スモーク
エスカッション

Pロム
TTL IC
C・R

ロム消却器
カウンター
コインセレクター

ファン
ノイズフィルター

シール
シューターカバー
化粧ビス

キースイッチ
マイクロスイッチ
電源コード

何でも揃う
ロムからビスまで
ゲームパーツショップ 秋葉原にオープン！
（樹脂製・木製・金属製全てOK！）
㈱ミューコム
〒101 東京都千代田区外神田3－7－14 中部ビル
TEL (03) 255－7747
振込銀行 三菱銀行秋葉原支店 普通 No.4524693

娯楽機器の“核„を貴方に伝えたい!!
新製品
Big Erg
○ビッグエルグ
オッズを狙え！主役はあなた！
娯楽遊戯機
製造
販売
修理全般
承ります！
好評発売中
コンパクトタイプ
興奮が回る、デジタルが走る。
COMY
コミー
㈱高砂電器商事
ティワイ企画
大阪市東成区東今里3－14－29
☎06-971-4187(代)
For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

英国レポート

沈滞ムードの中にも地殻変動の兆し

英国有数の保養地ブラックプールにある大型アーケード

沈滞を続けるヨーロッパ市場。長期の不況に悩む英国は特にそうだ。こんなジメジメしたムードの中でも、新興勢力は着々と地歩を固めている。ビデオ然り、フルーツマシン然り。英国の業界は、ひょっとすると大きな転換期にさしかかっているのかもしれない。

GAME
あらゆるゲームマシンなら
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイド　アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
電話045（681）3110

見通し暗いヨーロッパ市場

ヨーロッパ市場は相変らず冴えない。経済力を誇った西ドイツでさえ景気に翳りが出、それと軌を一にしてアミューズメント業界も下降線を辿っている。フランスではミッテラン政権が、ギャンブルマシンは謂うに及ばず、ゲーム機を一切禁止しようという法案を議会に提出した。フランスの業界はまったく、弱り目に祟り目といった塩梅である。Bマシン解禁で一時活況を呈したスペインも、五月に再び禁止借置がとられた。業界の側も議会へ働きかける一方、デモを組織したり裁判所に提訴ど反撃を試みてはいる。しかしから百数十社に膨れ上ったメー淘汰され、元の十数社に戻るだの観測が専らだ。極く最近入っックスによると、最高裁で有利な判決（次号詳報）を引き出したというが、市場が活況を取戻すにはいま暫くの期間を要するだろう。

英国もまた御多聞に漏れない。ビデオゲームの大手アルカが倒産した。ロンドンコインも会社を畳んでしまった。ラフ・エンド・ディースも毎週、莫大な銀行利子を支払っているという。

記者はロンドン・プレリューを目前に控えた時期、英国の業界を駆け足取材してきた。その中から、英国を中心に今後のヨーロッパ市場の動向を占ってみたい。

カセットとコンバーションキットに望み

英国の業界、とりわけビデオゲーム関係は、新旧交代の時期に入ったのではないかと推測される。前にも述べたように、大手が軒並みに倒産または縮小を余儀なくされている一方、中小、とりわけカセットシステムやコンバーションキットを武器にした企業が伸びてきた。

その理由は至って簡単だ。英国は徹底したプライスマーケットなのである。キャビネット込みの完成品はもとより、基板（オリジナル）も、敢えていうならコピー基板ですら、オペレーターは高すぎると考えている。更に割安なカセットシステムやコンバーションキットの需要が高まるわけだ。

マンチェスターの衛星都市オルドハムにセンチュリー・エレクトロニックスを訪ねた。昨年CVS（カセット・ビデオ・システム）を発表し、一躍有名になった会社である。同社は昨秋から一年の間に、CVSを約七、〇〇〇と更にその五、六倍にのぼるカセットを販売したという。

センチュリー・エレクトロニクス
デヴィッド・ジョーンズ社長

工場を案内して貰って先づ見せられたのが、完成したばかりの新製品ゴールデン・バクである。工場の責任者は「どうだ、凄いゲームだろう！」と誇らしげに言うが、左程でもない。過去に出たゲームの幾つかをミックスしたような印象をうけた。コピーではないけれども、独創的とは言いかねる。既に七種類のカセットを発売したというが、このゴールデン・バク程度で自慢たらたらだから、これ以前に出したゲームは推して知るべしだ。しかし、それでも相当数売れたというのは、やはりCVSが新ゲーム切換にあたって割安だという点に求められるだろう。

「英国じゃ、もうオリジナル基板は売れない。コピー基板だって駄目だ。CVSはこうだ。最初にシステム専用の基板を三五〇ポンドで買って貰う。後はカセットを買い足して新ゲームを補充すればよい。カセットは僅か七五ポンドだ。

将来は英国だけでなく、何処でもこのシステムでなきゃ、やっていけなくなると思う」。

二十代か、せいぜい三十歳を超えたばかりに見えるデヴィッド・ジョーンズ氏は、こう自信慢々に語る。

英国での販売が順調なのもさることながら、西ドイツでも評価され、また米国に販路を開いたことも自信の裏付けになっているようだ。因みに同社はこの十月、ニューヨークに支店を開設している。

「だけど日本は難しい。ジャパン・レジャーを通じてタイトーに一〇〇台売っただけ……」。

CVSで波に乗った同社にとって、ビデオゲーム業界の将来展望は或る意味で極めて明快だ。プライスマーケットを征覇するために、どのような商品を開発すればよいのか、問題意識はすべてこの一点に集約される。

左手に一枚の紙片、右手にテレックスの部厚い綴を持って同氏はこう言う。

「いいかい？これは日本の協会から送ってきたAMショーの招待状だ。このなかでミスター中村は、メーカーのオリジナルな開発を尊重しなければならないと言っている。確かに立派な意見だネ。

だけどこちらも見てくれ、これは日本のコピーヤーが打ってきたテレックスだ。新ゲームでもこんな値段で入る。いくらコピー禁止を叫んだところで、マーケット性を無視してたんじゃ実効はあがらないヨ」。

新興企業とはいえ、そこは英国の会社である。波に乗って過重な設備投資をやるような気配はない。開発陣も未だ十人そこそこだ。システムを武器にしてシェアを伸ばせる時期は良いが、

だけどビデオの市場は死なない

デヴィッド・ジョーンズ氏の言うように、オリジナル基板どころかコピー基板ですら高過ぎる、という主張は、英国の業界では常識になっている。ビデオで大量に売れるものといえば、カセットかコンバーションキットでしかない。この考えはUKゲームグループ（ビデオのコンバーションキットを作る弱小十社が結成したグループ。小誌七月号参照）の幹事役を勤めるB・S・カー氏とのインタヴューで一層固められた。

アシュトンにある同氏のオフィスを訪れて、初対面の挨拶を交した際、開口一番、彼が言ったのはこれだ。

「ビデオゲームのマーケット自体はまだ健在だ。決して死んでしまったわけじゃない。

確かに大手は落ち込んだ。そのかわり我々のような、コンバーションキットを作る業者が浮上している。大手と中小が入れ替わろうとしてるだけなんだ。

それはこういう事実を表わしていると思う。つまり、マーケットにはゲーム機が溢れている。それを押しのけて新しい機械を入れる余地なんかない。採算がとれないからだ。結局、キャビネットはそのままにしてゲーム内容だけ変える、という道しか残されていない」。

まだ健在！だと断言するカー氏にとってのビデオ市場とは、コンバーションキットの市場である。ただし、同氏とUKゲームグループの名誉のために一言付け加えるとするなら、彼等は所謂コピーヤーではない。オリジナルメーカーの許諾をうけて、ゲーム内容を

娯楽機器の未来を考える――。

株式会社
エポック商会
大阪市城東区蒲生1－1－17
（吉川ビル）
06-932-2661㈹

変更する小型の基板を作る業務に携っているのである。日本の業界とのかかわりで言えば、コナミ工業からガッタンゴットンの許諾を受けたのは記憶に新しい。

さて、英国のコンバーションキットの市場はどれくらいの広がりをもっているのだろうか。日本流に言う「改造」も含めて、殆どすべてのオペレーターが関りを持っている。すべてといっても、数台の機械を副業的に運用している者から数千台の機械を持っている者まで、そのレベルが多様であることは日本と同様だ。また、コンバーションキットのメーカーにしても、会社登録もしない個人経営のところから歴とした法人まで種々雑多である。だから、「リアリティーのある数字なんて、とてもじゃないが出せやしない」。

尤も、市場の規模を測る方法がまったくないわけでもないと、カー氏は面白い話を聞かせてくれた。

「一九八〇年以降、英国に入ってきたギャラクシアン、スクランブル、ムーンクレスターの基板の数量を合計すれば、或る程度の推測はつくはずだ。

何故ならこの三機種は、特にギャラクシアンは、新しいゲームへ改造するために理想的なハードなんだ」。

満更根も葉もない話ではない。いまだにギャラクシアンの中古基板が、ヨーヨッパ就中英国に入ってくる。更に香港あたりからも新しいコピー基板が送りこまれている模様だ。この三機種の基板が、コンバーションキットの市場のベースになっているのはどうやら事実らしい。

「だけど市場の大きさを測るもっと確実な方法がある。

素晴しいゲーム。オペレーターの誰れもが欲しがるような…、そう、インベーダーのようなゲームだ。それをコンバーションキットにして販売すれば市場の規模がはっきり判るだろう(笑)」

こと程左様にコンバーションキットは英国の流行となっている。いまやブームと言っても間違いではないだろう。しかし問題もある。一時的な荒稼ぎだけを狙う業者がいることだ。彼等が去った後に残るのは、コンバーションキットに対する悪評と業界の混乱だけだろう。カー氏およびUKゲームグループが心配するのはこれである。

許諾を与えるオリジナルメーカーも瑕瑾なしとしない。方々の業者に声をかけて価格競争をさせるのは商売だから致しかたないとしても、最終的にどの業者がゲームに対する権利を持っているのか判然としない状態が起ることもある。

最初のビデオブームに比べれば、遥かに利益は薄いものの、現在のコンバーションキットブームは、やはり英国の業界にとって大事にしなければならないものである。しっかりした企業なり組織なりが一定の調整機能を果さないと、このブームも水泡のように消えてしまうかもしれない。

また、技術的な障害もある。カー氏やその同業者には酷な言い方だが、彼等がここ一年余りコンバーションキット製造を続けてこられたのは、新らた開発されるゲームが、殆どギャラクシアン基板をベースにしていたからである。従ってコンバーションキットも作りやすかった。しかしオリジナルメーカーが改造防止のために、より高度な基板を作り始めると、そう簡単にはいかなくなる。この技術上のハードルを越えられるかどうか?コンバーションキットの将来はこの一点にかかってきそうだ。

GAME
あらゆるゲームマシンなら
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイド アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
電話045（681）3110

ライセンス料値上げで市場に変動も

英国のビデオゲームの今後を占う上で、見落せないのはフルーツマシンやクラブマシンなどギャンブルマシンとの相関度である。ビデオブームが去った後、この一年はフルーツマシンの全盛だったが、これにも不安材料が出てきた。ライセンス料の大幅な値上である。

特定の会員にしか遊ばせないクラブマシンのライセンス料も相当大幅に上げられたが、最も大衆的なフルーツマシンは最高で(一括で支払う場合と分割払いの場合はライセンス料が変ってくる)六倍という過酷さである。こうなると少々売上が悪くともビデオゲームの比率を増やしてフルーツマシンを減らそうという傾向が出てくるに違いない。その点、ビデオにとっては絶好のチャンスとも言える。尤もビデオが上向くとしても、大量に売れるのはカセットかコンバーションキットだけという状況に変りはない。キャビネット

込みの新製品やオリジナル基板は、オペレーターの意識にも上らないのではなさろうか。

ロンドンで会った幾人かのオペレーターのうち、P・P・ポナタ氏はそういう意味で特に印象に残った。

ピカデリーのソーホー地区。日本ではさしずめ新宿歌舞伎町といったところか。彼が機械を置いているディスコの前で待合せをした。小誌の北中ヨーロッパ総局長とは既に面識がある。紹介が済んだのに立ち話を続ける。兎に角店の中を見せてくれヨ、と強引に入ったのだが、最初、目に飛びこんできたのが、日本製の人気ゲーム機。これがコピー商品だった。

「だからお前さん達を此処に入れたくなかったんダ」。ポナタ氏は首をすくめた。が、一旦手の内を見せてしまうと我然雄弁になる。午後十時過ぎから夜中の二時まで付き合わされてしまった。

「市場の規模に比べて機械が過剰なんだよ、このロケーションにしたって、ビデオの売上げは、最高に良い頃の十分の一に落ちてる。ピンボールは元々良くない。安定してるのはプールテーブルくらいのものかナ？

フルーツマシンはアミューズメントか？

英国でビデオゲームと共に大きな勢力を占めているのはフルーツマシンである。AWP（AMUSEMENT WITH PRISE）と呼ばれる、厳密に言えばギャンブルマシンだが、当地ではギャンブルと見ない。日本の感覚でいうとパチンコなどの風営機に当る。

一プレイの賭金は一〇ペンスが限度である。ペイアウトも最高二ポンドまで。しかも一ポンドを越える分はトークンで払い出す。トークンなんか貰ってどうするか？たてまえは景品と交換することになっている。が、殆どはそのトークンを更に賭けて現金を狙うのである。交換システムのたてまえとほんねの使い分けもパチンコそっくりだ。

小誌と提携しているワールド・フェア社ジェリー・ワイズ氏の案内で、同社の近くにあるAWP専門のアーケードを取材した。レジャータイムという店。フルーツマシンが三十四台ある。オーナーのポール・B・レイク氏が応対してくれた。

フルーツマシンは本来的にアミューズメントだ、と主張する同氏は、コインを二ポンド取り出して実際にプレイしながら実地教育してくれる。

「この商売は常に新しい機械を入れていかなきゃならない。だけど古い機械も必要なんだ。何故なら、古くからの客が馴れた機械で遊びたがるからだ。だから新旧とりまぜて置いてある。一番古い機械は五年前のものだし、最新のは昨年発売された機械だ。

さっきも言ったようにフルーツマシンはギャンブルじゃない。ペイアウトが非常に低いから、ゲーム自体に興味がなけりゃ駄目だ。こんなに沢山フィ

そりゃアコピーがこの産業を駄目にしたのは知ってるヨ。だけどコピーを買わなきゃ我々がやってゆけないのも事実だ。

だけど完全に諦めたわけじゃない。ディフェンダーを入れた時なんか、このロケーションでも機械に行列ができたんだぜ」。

娯楽機器の未来を考える――。

株式会社
エポック商会
大阪市城東区蒲生1－1－17
（吉川ビル）
06-932-2661㈹

GAME
あらゆるゲームマシンなら
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイド　アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
電話045（681）3110

ーチャーが付いているのもそのためだ。

説明してあげよう。これはHOLDボタン。一九六八年頃から始められた。一定の条件の下でリールを上げることができる。絵柄の合うチャンスが多くなったわけだ。

次に出てきたのがNUDGE。これは一九七四年頃に登場した。最初は、HOLDボタンに対して、リールを下げるだけのフィーチャーだったんだが、今は上下どちらにも使える。それも絵柄一つ分の上げ下げじゃない。運が好けりゃ十回くらい可能だ。

更に最近ではEXCHANGボタンが作られた。ペイアウトとNUDGEを相互に交換するんだ」。

こう言いながら彼は、数台のフルーツマシンの前で実際にボタンを操作しながら賭金を増やしていった。時にはNUDGEでリールを上下させ、時にはEXCHANGで現金を取る、という具合である。瞬間的な判断を要求されるから、かなりいそがしい。ゲームとしてだけ見ても相当面白い。

「ところで、ペイアウト率の平均を知りたくはないかネ?ウチは八〇パーセントだ」。

フルーツマシンにもゲームパック方式が…

英国の大衆に根強い人気を持つフルーツマシンだが、この業界もまた大きく変ろうとしている。日本でも著名なベル・フルーツ社は泣かず飛ばず。代ってバークレストやJPMが、英国のみならずヨーロッパの市場を席巻している。しかも英国内ではライセンス料値上げという不安材料もある。

こうした状況を反映して、フルーツマシンの分野でも、ビデオゲームにおけるカセットシステムにも相当するような商品が現われている。これを生産しているアトラス・コイン社にジェームズ・ゴードン社長を訪問した。

創立が一九八〇年というごく新しい会社である。従業員約四十名、3階建の自社ビルである。社長のゴードン氏は米国人だった。それだけに英国企業には厳しい批判をする。

「英国の企業は古い。適応性に欠けている。いま何が起こり、今後どうなっていくのか、彼等はよく判っていないのじゃないか?

ギャンブルマシンのライセンス料が上がるってことは六箇月も前から判っていた。しかし英国の企業はリサーチしていない。クラブがどんなクラブマシンを欲しがっているか、パブがどんなフルーフマシンを欲しているのか、まったく知らないんじゃないかナ」。

随分と手酷い批判である。が、おそらく同社のマーケットリサーチから出てきた評価なのだろう。その結果がフルーツマシンのゲームパック方式なのかもしれない。

キャビネット、リール、ボタンはそのままにして、基板の一部とパネル、それに裏側の電球を交換し、新ゲームに変えようというシステムである。交換に要する費用は六〇ポンドだ。

「ウチはギャンブル法令がたとえ変ったとしても、四年間は対応できる機械を作っている。そう、機械の一部を変換するだけで対応していくわけだ。そ

アトラス・コイン社の工場

娯楽機器の未来を考える――。

株式会社
エポック商会
大阪市城東区蒲生1－1－17
（吉川ビル）
06-932-2661㈹

アトラス・コイン ジェームス・ゴードン社長

うすればオペレーターのリスクも軽減されるだろう」。

フルーツマシンのゲームパック方式を最初に手掛けたのはこのアトラス・コインだが、既に少くとも一社が後を追って開発を始めている。フルーツマシンの業界にもより経済的なゲームパック方式が浸透するかもしれない。

「フルーツマシン自体は一九三〇年代からずっと続いてきたものだから、ベーシックなものについては飽きがこないと思う。だからゲームパック方式は今後も伸びると確信している」。ゴードン氏はこうしめくくった。

新旧勢力交替の時期に

BACTAアラン・ウィリス氏

こうして見てくると、ビデオもフルーツマシンも含めて、英国の業界はやはりプライスマーケットなのだと思う。長期に亘る不況のなかで、旧態依然の経営を続けてきた大手が苦しくなり、一早く安価な商品、安価なシステムをつくりあげた新興勢力が成長してきたのである。一見沈滞したように見える業界にあっても地殻変動は確実に始まっているのだと言えよう。

最後に、英国の業界の総元締めBACTAに専務理事格のアラン・ウィリス氏を訪ね、業界の将来性についてインタヴューした。

「英国の業界の将来性を考える上で、三つの重大な問題があります。

一つはクラブマシンとフルーツマシンのライセンス料の値上です。もう一つは不景気のせいでレジャーに対する英国民の出費が減ったことです。このため最大のロケーションであるパブでの、お客の滞留時間が短くなっています。さらにもう一つ、一般的な傾向としてアミューズメント離れが見られます」。

ウイリス氏は、これに対する根本的打開策は、英国経済の浮上以外にないとしながらも、

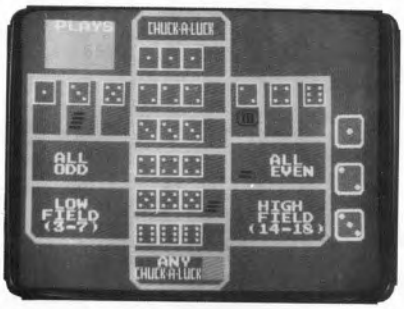
「だからといって私は、将来をまったく悲観しているわけじゃありません。アミューズメントマシンは最初、物理的な仕掛けによる単純なものだった。次に電気を利用したマシンが出た。それからプールテーブルが暫く続いた。そしてビデオゲームのブームが来て、ビデオが衰退した後はギャンブルマシンがカバーした。

どのようなものが出てくるか予想はできませんが、業界を立ち直らせる凄いマシンがいずれまた現れると思いますヨ」。

新製品 メダルゲーム場用TV-ダイスゲーム

Chuck-a-Luck

(チャッカ・ラック)



★特長

●簡単な操作で、だれでもすぐに楽しめます。

●カラーTV画面に表示される3つのダイスで、奇数・偶数、ハイ・ロー、ゾロ目など5種類の賭け方が選べます。

●各種カウントメーターは、キャビネット外側のキー操作によりTV画面上に表示され、営業管理は万全です。

★CHUCK-A-LUCKは、英国JPM社の日本における独占許諾を受けて、シグマがライセンス製造したものです。

★メダルゲーム機は、「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用ください。

★当製品の海外への輸出はお断り申し上げます。

★仕様

●電　　源／AC100V　±10%

●消費電力／約230W

●外形寸法／(W)482　(D)485　(H)1550

●重　　量／60kg

●CRT　／14インチカラー

●　　／95－1731

ルーレットのエッセンスをTV-ゲームに

VIDEO ROULETTE

好評発売中

お問い合わせ先

sigma　ご注文、ご予約は今すぐ！

シグマ商事株式会社

〒150 東京都渋谷区宇田川町13－11
渋谷第2富士ビル3F

☎03-496-9933(代)

sigma enterprises, inc. © 1982

ミニアップライト機

セット価格 ￥71,000.—

筐体のみ ￥19,900.—

ポニータイプ

14INCオリジナル筐体 定価32,000円

新製品

仕様

高さ　100cm

奥行　49cm

巾　53cm

高さ調節可能

※数量まとまれば価格は相談に応じます。

クレジット基板販売中！

☎最新基板、その他部材の値段をはじめ、なんでも電話でお知らせ致します。

中古基板から最新基板まで！

☎技術指導も致しております。電話でお気軽に御相談下さい。

有限会社グローバル.アミューズメント商会

☎045-432-2619

横浜市神奈川区鳥越9－6 〒221

振込先　三井銀行東神奈川支店
普通預金口座番号205・4089160

「11・12月期」
ロケーション別業況

ポールポジション一色に染まる繁華街ゲーム場

十月期後半からウナギ登りに上昇し、一気にトップの座を獲得したドライブものアーケード機ポールポジション（ナムコ）は、十一月期も俄然その勢力を強め、今まさに敵なしといった独走態勢に入った。

ヤング層に圧倒的支持を受けるこの怪物機の魅力は、①迫力がある②臨場感がある③テクニックが楽しめる（スピードコントロール）④画面がナウイ等で、まあ一言で言ってしまえば〝ヤング感覚〟にあるという。

それに対してオペレーター側は、「急激な伸びだけに少々心配しましたが、これは強い。まだまだ伸びますよ。しばらくはポールポジション一点張りでしょうね。」従来のドライブ機には聞けなかった熱の入れようだ。

ただ、ポールポジションの場合、大型で価格が張り、台数が制限されることもあるが、一台でも売り上げはかなり上がるのだから大したものだ。

さて、人気機種ベスト5一位は全国的にポールポジションが独占しているが、以下はどうか。関東、関西地区の上位には新機種が登場してきた。二位はコナミから発売されたタイムパイロット。これはＡＭＯＡショー（シカゴ）で発表され、人気を集めた機種で、プレーは360度レバーをコントロールしながら敵飛行船を攻撃していく空中戦争ゲームだが、操作が簡単ということもあって、突っつきやすさが客層を広げている。が「過去からいって、この手の機種は、維続性に欠けるんですよ。」と一部のオペレーター。

その後を追って三位にはフロントライン（タイトー）が進出してきた。この機種もＡＭＯＡショー出展、タイムパイロット同様人気を得た。鉄砲、手榴弾を使って敵を追撃し、敵に白旗を上げさせるコミカルな戦争ゲームである。「プレイが早く終わるから回転率がいいですね。その分落ちるのも早いかな。まあ、基板売りだから購入はしやすいですが。」

アミューズメントマシン
娯楽機械の
総合販売
株式会社 西部レジャー
〒812 福岡市博多区吉塚3-31-65
PHONE 092-611-6353(代)

四位は、上位をあっけなく奪い取られた中武企興のコイコイ、セガのペンゴが並んで入っている。そして五位は、前期に変らずミスター・ドウ（ユニバーサル）が現状維持を保った。「ミスター・ドウは、ディグダグの変形だからお客さんが慣れているんですよ。」（I社）

わずかの差でベスト5から外れた機種としては、プーヤン（コナミ）フィッシング、ハンバーガー（データーイースト）が挙げられる。

一方、北海道、東北地区のベスト5は、一位がもちろんポールポジション、二位は依然として中武企興のコイコイが健闘している。

「コイコイのような思考ものは、爆発的人気は得られないとしても、飽きがこないので安定した人気が維続できますね。」（東北地区）

しかし、思考ものであればいいというわけでもない。コイコイと同期に発売された花ピューター（日本物産）はいまひとつ伸び悩んでいる。「花ピューターは、コイコイに比べて操作が難しく、画面が見にくいですよ。あれはプログラムの問題ですね。」とシビアな意見も聞かれる。以下の順位は三位ペンゴ、四位ミスター・ドウ、五位プーヤンとなっている。

中部・九州地区はどうか、やはり一位がポールポジション、二位ペンゴ、三位にハンバーガー、四位コイコイ、五位プーヤンと新しい動きは見られなかった。

では、地区別前年同月比であるが、今期は、北海道地区横バイないし5％アップ、東北地区5～10％アップ、関東地区横バイ、関西地区横バイ、中部地区横バイないし5％アップ。九州地区横バイであった。

前年同月は、ドンキーコング、プロゴルフで日に一万五千～二万円は固かったが、今期はその数字を上回るまでには及ばなかった。

「売り上げの上がる機種に共通して言えることは、大抵難しさと容易さの割合が6対4であることですよ。」（F社）

難し過ぎてもダメ、といって単純ではすぐ飽きられてしまう。この加減が問題なのだろうか。

ところで、今後注目したい機種であるが、まず、任天堂のポパイ、これはおなじみの愉快なキャラクターをTVゲーム化したもの。プレーはオリーブからなげられるハートをポパイがブルートの妨害を避けてキャッチしていく。女性客や子供に人気が出るものと思われるが、一部では、「ニューパックマンのように前評判の割には売り上げまでつながらない」という声もある。

次にデータイーストが発売したバーニンラバー。遊園地にあるダッチャムカーを思い浮かべてほしい。今までのTVゲームとは一味違った車をぶつけ合うスリルと迫力が味わえる。

そして見逃せないのが、AMOAショーで人気No.1だったゴッドリーブ社のQバート。積み重なったキューブの上をQバートが飛び回り、全部同色に変えていくユニークなTVゲームで、日本ではコナミが販売権を獲得、発売価格、発売期はまだ未定である。

その他には、セガのズーム909。コックピット型で立体画面が鮮やかなスペースゲーム。XYモニターを使用したスペースゲームタックスキャン（グレムリン製セガ）にも人気が集まりそうだ。しかし、筐体の問題等採算がとれるかが心配される。

今のゲーム機は宣伝の割りに売り上

オペレーター名（地域別）／マシン名	A北海道	B東北	C関東	D関東	E関東	F関東	G中部	H中部	I関西	J関西	K関西	L九州
ポールポジション	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
タイムトンネル	△											
フロントライン			3	3	2	4			3	3	4	
ジャンピューター	◎				●							
コイコイ	2	2	4	4	5	◎	4	4	4	◎	3	●
ペンゴ	4	3	5	●	4	3	2	●	●		6	2
プーヤン	3	5					5	2				4
ドンキーコングJr	6	6						5				
タイムパイロット		△	2	2	3	2	△		2	2	2	3
ハンバーガー						6	3	3		5		
ミスタードウ・	5	4							5	6	5	
将棋				5		●						
モンスターバッシュ												6
ロイヤルマージャン												◎
ギャラガ	●											
花ピューター								6				5
バーニン・ラバー			△			△					△	△
ディグダグ								◎				
ポパイ		△	6		△				△	4		
フィッシング				6		5			6			

◎印は安定収入機　●準安定収入機　△期待機

げが上がらない現状です。去年のドンキーコングに見合うものがないのが残念ですよ。」嘆くオペレーターの多い中、来月期この注目機の行方が楽しみである。

厳しい冬の到来。大幅ダウンの店頭ロケーション

あいかわらずTV機一辺倒の子供用シングルロケ。コナミのタイムパイロット、データイーストのバーニンラバー、任天堂のポパイ、タイトーのフロントラインが登場し、今期は新機種が足並みを揃えた形となった。

だが売上げは、前年同月比10～20パーセント、前月比15～20パーセントダウン。酷いところでは40パーセントダウンという惨々たる結果に終わった。

これは遊園地と同様、天候に左右されやすく寒さに弱い店頭ロケの性格にもよるが、それに拍車をかけたのは連日連夜のマスコミのG機攻勢である。

子供ロケとはいえ金を出すのは親。G機とAM機、双方明確に区別がつくとはいえ、それを判断するのもまた親である。

「ともかく時期が悪い。11～12月は正月の稼ぎ時にかけて、本来上昇ラインにのる筈なんだ。ところがこの有様。知り合いのリース業者なんて、何を入れてもあがったりだから最近は電話もかけてこない。11月が落ち込みのどん底、12月に入って一寸持ち直したけど、去年と比べたら全く駆目。繁華街のゲーム場の方がましだろうけど、やっぱり落ちてるんじゃないの。動いているのはパーツ、部品関係だけだね。」とは東京のF社。

マスコミ報道が大きく影を落した今期だが、来期の見通しはどうか。

「毎年正月は必ず入る。マスコミも一段落しそうな気はする。マァ正月に入らなければ、アトは商売替えするしかないね」と剣ヶ峰に立たされた状況だ。店頭ロケーション。厳しい冬の到来を思わせる。

ロケーション別・各社売上げ順位

	店頭TVロケ					店頭メダルロケ				
	ア	イ	ウ	エ	オ	ア	イ	ウ	エ	オ
一位	ペンゴ	フロントライン	ペンゴ	タイムパイロット	ペンゴ	――	――	――	――	――
二位	ドンキーコングジュニア	ペンゴ	タイムパイロット	ペンゴ	ドンキーコングジュニア	――	――	――	――	――
三位	ミスタードウ	ドンキーコングジュニア	ドンキーコングジュニア	バーニンラバー	――	――	――	――	――	――

●ア・イ・ウ・エ・オの各社は誌調査協力社のうちからリストアップしたものです。

"Qバート"（ゴッドリーブ社）国内独占販売権 コナミ工業が獲得。

コナミ工業㈱（上月景正社長）はゴッドリーブ社（米国ボイドWブラウン社長）と「《キューバート》に関する日本国内独占販売契約の締結」を12月15日発表した。

ゴッドリーブ社はピンボール大手メーカーとして知られ、数年前からビデオゲームの開発生産へ進出していたが、米国AMOAショーに今回発表された《キューバート》がトップ人気を呼び、日本国内の販売権をどの会社が獲得するかに大きい関心が寄せられていた。

ゴッドリーブ社はフリッパー輸出を通して日本国内にこれまで太いパイプを築いてきており、《キューバート》も従来通りと予想されていたが、今回の契約によってそれが大きく覆された。

これによって従来の大手支配の物流になんらかの影響が予想される。価格、発売期は未定。（同機についてAMOA製品リスト参照）

お詫びと訂正

小誌11月号48・49頁所載『東京シヨーは世界第3位に顚落した？／コインスロット誌・編集担当取締役デヴィッド・スヌーク氏に聞く』の記事において、顔写真を間違えて掲載しました。読者ならびにデヴィッド・スヌーク氏に心からお詫びします。

尚、同記事所載の写真は、コインスロット誌営業部長のスティーブ・ワットモア氏であることを申添えます。

デヴィット・スヌーク氏

声　明　文

「ゲームマシン」(12月15日号)の歪曲記事について

アミューズメント通信社　赤木真澄殿

アミューズメント通信社発行「ゲームマシン」12月15日号の下記の記事について、事実を歪曲した報道がなされていることに対し厳重な抗議を行うと同時に速やかなる謝罪、訂正を強く要望いたします。

“警告”の２社除名へ

「警告書」の交付されている二社(東京パブコ㈱、㈱コインジャーナル)については現在の定款によって除名処分するしかないことが同理事会で決まった。今後の手続きとしては一月に開かれる理事会において弁明の機会は与えられるが、いづれにせよ二社は除名されることが満場一致で決定された。

「ゲームマシン」12月15日号掲載文より

上記の記事は11月11日に開かれた第11回理事会内容を故意に著しく曲げて書かれています。

ＪＡＭＭＡ定款によっても当該会員に弁明の機会も与えず除名処分することは定款違反であることは明白であり、当理事会において事実何ら決定はなされてはいません。もし「ゲームマシン」の報道が正しいと仮定すれば裁判に例えれば、まづ最初に判決が下された後、裁判が開廷されることを意味します。これは革命裁判、ファッショ裁判であり、民主主義国ではあり得ません。ＪＡＭＭＡは日本国内におけるアミューズメント産業を代表する正式機関です。

よって「ゲームマシン」の誤報記事はコインジャーナルを誹謗し著しくその名誉を損うと共にＪＡＭＭＡ理事会に対してもその信用及び権威を傷ついたものと考えます。

㈱コインジャーナル

代表取締役　小林一郎

「チェンジ」があればスピーディに変身！

チェンジ は、現在使用中のセブンポーカー・ファイブポーカーを、チェンジ（サブ基板―ハーネス付）の基板交換だけで、パネル交換をしなくても各種アミューズメントゲーム機として使用可能。
セブンポーカー・ファイブポーカーのパネルボタンが、各種アミューズメントゲーム機のコントロールボタンに早変わり。
チェンジ は、取付等も簡単！
取付けはワンタッチでＯＫ

平素は格別のお引き立てを賜り厚く御礼申し上げます。
さて、このたびアミューズメント機器の製造、販売業務の拡大、充実をはかるため、旧橋本商事を改めサンエイプロジェクトを新設いたしました。
これを機に皆様のご期待にそうよう一層努力いたす覚悟です。
なにとぞ倍旧のご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

サンエイプロジェクト
代表者 山中洋子
営業部長 橋本栄二

SANEI PROJECT サンエイ SANEI PROJECT プロジェクト
大阪府吹田市豊津町１の10
電話 06（384）0166㈹

人気堂々の５機
ここに登場

ツー・イン・ワン

ゴールデン・9

中古下取/買取
何でもご相談下さい。
四国メカニックは、永年の経験と卓越したノウハウで、いつもお客さまの立場に立って心のこもったサービスをお届けするとともに、今日から明日そして未来へとつながる時代のニーズに応えつづけてまいります。

5ポーカー

ラッキー9

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

7ポーカー

ゲーム機器の
ことならおまかせ!

㈱四国メカニック
SHIKOKU MECHANIC CO.,LTD.
■ 本　社/松山市土居田町29-1　☎(0899)21-7188㈹
■ 営業所/東京・大阪・高知・岡山・広島・福岡
HEAD OFFICE/29-1, DOITA-CHO, MATHUYAMA, TEL.0899-21-7188

業界通信

読売ジャイアンツ GYマーク 独占使用権獲得
走行式乗物機メーカー 朝日エンジニアリング

走行式乗物機メーカーの朝日エンジニアリング㈱（本社大阪府泉南郡佐原十郎社長）では読売工業㈱読売巨人軍とVサインなど同社のキャラクター（YGマーク）をアミューズメント業務用乗物機に独占使用する契約交渉を進めてきたが11月末契約内容について最終的合意がなされた。

朝日エンジニアリングでは「来年早々に発売予定の『リリーフカー』から使いたい」と話しているが、これまで業界内では個々のキャラクターについて使用契約がなされてきたケースは多いが、今回のように知名度の高い「YGマーク」の独占使用権の契約獲得は始めてのケースである。

賭博ゲーム機のマスコミ攻勢で暗雲下にあるAM業のなかで久しぶりの明るいニュースだ。

『年末新製品発表会』
―セガ・エスコ貿易共催―

セガエンタープライゼス・エスコ貿易共催の「年末新製品発表会」が12月8日（東京・後楽園ホール）、9日（大阪・繊維シティ）に開催された。

同会では年末以降の主力製品「ZOOM909」のコックピット型（定価102万円）、宇宙カプセル型（120万円）、アップライト型の三機種。

「スーパーロコモティヴ」のほか、子供向筐体として「動物新筐体（18吋19万円）」、「ミニアップロボ（18吋19.5万円）」「ブラックジャック」が展示された。

なお、そのほかメダル機「ミラクルハット」。他社製品としてジャパンレジャー製「ポップフレーマー」。アルファ電子「将棋」三友工業「全自動カラオケ演奏装置スイングセンサー」が出展された。

会場風景

セガ社では「スーパーロコモティヴが新発表品。ZOOMはAMショー出展後、改良され一段とよくなっていると期待している。」

パチスロ業界。警察庁改善命令で試練期に突入。

最近、パチンコなどホール業界に一定の安定した地位を占めてきた通称「パチスロ」――風営遊技機業界。ところがこの9月に静岡県下でユニバーサル製「アメリカーナ」が風営法適合基準を著しく逸脱しているとして県警本部から改善命令が出されたのを発端として、業界始って以来の混乱に見舞れている。

この改善命令は警察庁から各都道府県警察に発令されたが、地方条例適用のため、県によって改善命令の内容が微妙に違い、メーカー業界はその対応におおわらわな状態だ。パチンコメーカーから生産販売された同種機は約30機種だが、日本電動式遊技機工業協同組合（吉武専務理事）が核となって、パチスロ専門メーカーは現在、再点検と改善作業を強力に続行中である。

同業界では改善命令の達成まで新規店オープンの認可が得られないため、販売が全面ストップの非常事態下にあるが、〝パチスロ全面禁止。永久認可取消し〟などのためにする悪質なデマも飛び文字どおり寒い冬に突入している。

ある大手専門メーカー社長は「確かに現状はキビシイが各県ともこの年末までに改善を完遂して、来年度に安定成長を期したい。とこの試練を前向きにとらえたいと語っている。

任天堂レジャーシステム「ポパイ」発表会
東京本社・大阪支社で開れる。

会場内

任天堂レジャーシステム㈱では、12月1～2日、同社新製品「ポパイ」の発表会を開いた。同新製品はアメリカのAMOAショーで発表され、非常に大きい注目を集めた人気マシンであり、同社ヒットマシン「ドンキーコング」に続く人気マシンとして国内でも前評判が高かったもの。

同発表会では東西とも年末商戦を間近かにひかえたディストリビュター、オペレーターが多数出席した。

業者間の評判は予想どおりの好評

業界通信

太平技研新製品「TVロイヤル」で新市場開拓

大平技研工業株式会社（本社、岐阜県関市。大平輝央代表取締役）はこのたび、新製品「TVロイヤル」を発表した。

同新製品は、ビジネスホテル、観光ホテルなどの各部屋のテレビをゲーム機付テレビに変えようとするもので、従来のロケーション市場とは全く異なる新市場を開拓しようというもの。

「TVロイヤル」の最大の特徴はゲーム結果が内蔵されたプリント機構によって「シート」が打ちだされてくることにある。この機構は占い機等では、すでに発表されているがゲーム機には初めての試み。

すでに十月からロケテストに入っており結果は「街場のロケーションほどの期待は持てないが、平均したインカムは期待できるとの自信を得た。これであればホテル側の償却期間も五～六ヵ月で済むと思う。また、ホテルサービスの一つとしても考えられており、新アダルトマーケットとして大きな期待を持っている」と大平社長は語る。

また同新製品の販売には全国を九ブロック十二代理店方式を採用、あわせて、ファイナンス契約によるメーカー直販の方式も発表されている。

なお、「TVロイヤル」のプリントアウト機構等は大平技研がパテント権を確得しているので、コピー等に関しては法的な手段でもって対処することを同社は明らかにしている。

この点について大平社長は「不当なコピーに関しては断固たる態度で臨むが、なるべくならば法的手段以外でもって解決を計りたい」との意向で許諾等を含めた解決方法をと訴えている。

㈱タイトー プライベートショー開催 フロントラインを発表

㈱タイトー（東京都千代田区、M・コーガン社長）では去る11月10日、12日にそれぞれ本社ショールーム、大阪営業所ショールームでプライベートショーを開催し、同社自慢のニューマシン「フロントライン」を発表した。

このフロントラインは歩兵を操作して、谷間や草原の戦線を、ジープや戦車に乗りながら突破するというスリリングな戦争ゲーム。

東京・晴海で先に開催されたアミューズメントマシンショーが低調だったせいかこのプライベートショーへの期待は厚く、東京会場では400人、大阪会場では200人の来場者があった。

参加者の多くの意見は、

「少し難しすぎるのではないか」ということだが、タイトー側では、既にロケテストを済ましており、

「初めは少し操作が難しく感じるかも知れないが、習熟するにしたがって興味が湧いてくる画期的なマシン」と自信を持っている。

レバー、ボタン、スイッチを同時に操作するための「難しさ」で、それだけに深味のあるマシンともいえる。発売予定は11月下旬で、定価54万円。

また、「ロックバンバン」「ダブルチャンス」などの同社製品のほか、「ゆかいなどうぶつランド」（㈱カトウ製作所）やニュータイプのフリッパー「ストライカー」（ゴットリーブ社）など、〝総合的〟な展示内容となった。

スペイン最高裁、制限つきでBマシン解禁の判断示す

スペイン最高裁判所は今月、政府

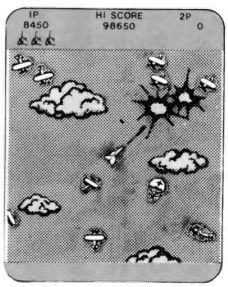
業界通信

が去る五月に打出したBマシン禁止措置に対して、制限付きながら、一時延期を求める判決を下した。

これによりスペインの業界にBマシンブームが復活する可能性も出てきた。詳細は次号に掲載する。

昨年開かれたスペイン/SADAショー。Bマシンが全盛であった。

コナミ工業㈱『タイム・パイロット』をアタリ、センチュリーに製造許諾



〝タイムパイロット〟

コナミ工業㈱は、去る11月のシカゴAMOAショーで発表し、好評を博した新ゲーム『タイム・パイロット』を、米国のアタリ社とセンチュリー社に製造許諾することになった。

アタリ社に対してはヨーロッパおよび中東(一部)、センチュリー社に対しては北米大陸での販売権が与えられる。

㈱テーカン ラバタイプの意匠登録を出願

㈱テーカンでは、昨年発表した同社のテレビゲーム機用キャビネットラバタイプについて、去る10月8日特許庁に対し意匠登録を出願した。

同社ではこれに伴って、商品名及び意匠の盗用を禁ずる旨呼びかけている。

北海道で『ビデオゲーム大会』—ABC商会が2回目主催

雪に閉じ込められた北海道のオペレーターから明るい便りが届けられた。NAO北海道支部長であるABC商会(札幌市・矢作仁志社長)がこの12月4日「第2回全道ビデオゲーム大会」を主催。北海道テレビ放送、日刊スポーツ新聞北海道本社が後援し強力なバックアップを行なったこのビデオゲーム大会は前回を大巾に上廻わる盛況裡に終了した。

大会はヤング部門と父兄同伴のジュニア部門とに分れて開かれ、参加者は日頃鍛えた腕前を披露し、熱気に満ちた大会となった。

主催者の矢作社長は「各地方でのこうした活動が一般市民の業界理解に少しでも役立てば。おかげで評判も上々で第3回大会もぜひ行ないたい。」と語っている。

掲示板

新会社設立

○ゲーム機器の販売を主業務とする株式会社朝日物産(瀧川安夫代表取締役)が設立。
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
☎06(955)2311

○ゲーム機器の販売・リースを主業務とする株式会社アキュー(桂川久太代表取締役)が設立。
〒464 名古屋市千種区豊年町1の10
☎052(723)2055

社名変更

○橋本商事はサイエイプロジェクト(代表者 山中洋子)に社名を変更。
〒564 大阪府吹田市豊津町1の10
☎06(384)0166

本社移転

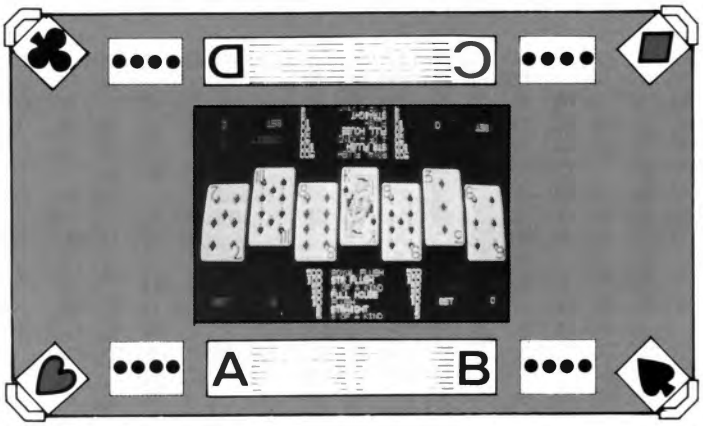
○松田アミューズメントサービス株式会社(松田次雄代表取締役)は佐記の住所に本社を移転。
〒700 岡山市内山下1の3の15 MAS第3ビル
☎0862(32)4133

事務所移転・人事異動などございましたらハガキにてお知らせ下さい。

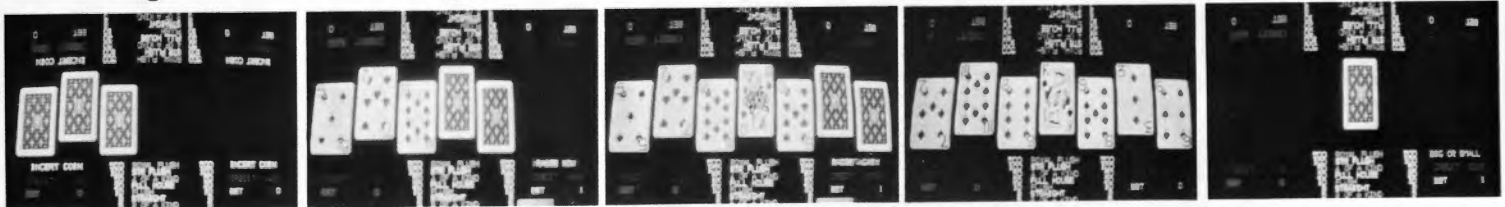
4人用7オープンポーカー

名機ウインナーサークルを改造

基板キットで発売(キット取扱店募集中)



遊び方



先ず、BETしてください。点数は1点から10点までです。

4、5枚目のカードにBET。但し①でBETした点数以下の点数しかBET出来ません。

6、7枚目にBET。この場合、②でBETした点数以下の点数しかBET出来ません。

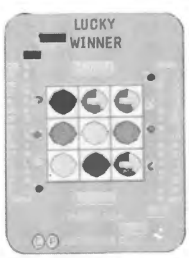
最後に当った場合B&S（ビッグ・スモール）でゲームを続けられます。

B&Sの時、7のカードが出ると再ゲーム出来ます。

WALL TYPE
FA-1400SHW
(HOPPER)
(14 INCH MONITOR)

GRAND TYPE
FA-2000UR
(20 INCH MONITOR)

ニュータイプ
ラッキー
ウインナー
(4T)

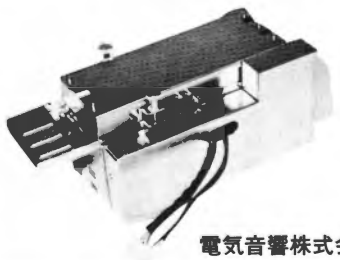


ラッキー
ウインナーミニ

精密機械は
パーフェクト
"PERFECT" で
なければ…

金融業界より完璧と
評価された千円札識別機!

MOD. DMK-J102



電気音響株式会社

製造 (有)サンパギタ・ジャパン

販売元 **株式会社サンレス**

名古屋市西区那古野1丁目14番18号(那古野ビル北館112号)
TEL.(052)551−0838

SANLES CO.,LTD.

(NAGONO KITA BLDG 112)
1-14-18 NAGONO NISHI-KU NAGOYA CITY 451
PHONE:(052)551-0838 TELEX:4443972 SAMPA-J

NAO 日本アミューズメントオペレーター協会

NAO第9回 理事会開かれる

第9回アミューズメントオペレーター協会（NAO内田博会長）理事会が12月7日熱海大野屋ホテルで開かれた。

出席社は31社で次の議題について活発な審議がなされた。同会では設立一年を経過したNAOの基本的問題、運営実績の評価と反省などについて熱心な審議がなされた。

◎現行地方組織についていろいろと討議され、会費の徴集・口数（所有台数申告）のシステムについては徴集方法は各支部に適合したやり方（本部徴集・支部徴集）を採用する。口数の四段階制は従来どおりとするが、現在625口のなか、1口会員が245社と三割近くになり、各支部で来期において再点検を行うと共に入会審査をチェックする。

◎武市哲夫四国支部長から同支部内で、JAMMAとの紳士協定が結ばれているにもかかわらず、トラブルが現在起こっているが、どうなっているのか。現場責任者は強硬で引き下がらない。との発言があり、広域オペレーターの㈱ナムコ西山営業課長から「紳士協定は（ロケ獲得の）自由競争を否定していない。オーナーに選択権がある」など発言があったが、広域オペレーター部会長の辻本副会長から「よく調査する」旨の発言で次の議題に移った。

◎コピー、許諾問題について前日の朝日新聞記事「東京地裁、タイトーのインベーダー裁判で著作権上の権利認定の判決を下す」のコピーが配られ、討議された。

理事中「NAOでコピー品不使用誓言をやり、メーカーと手を握り、価格や基板など話し合うべきだ」とする発言があり、活発は論議がなされた。

アイレム㈱「ムーンパトロールのオペレーターへの許諾制度」について辻本アイレム社長から「今回の試みは新システムとしてはあまりにメーカー利益を損なうため、現状では実効的でなかった」との説明があった。

◎設立当社343社でスタートし、500社を目標に入会勧誘が行われ、現在数は414社となった。会員の除名は「設立時から違法営業を行い、警察の摘発を受けた会員は退会させる」と決議された。

◎「'83NAOアミューズメント・エキスポ」について次の説明がなされ了承された。

テーマ「楽しい娯楽・正しい運営」
会場・新宿NSビル地下1F
会期・58年3月16～17日
AM10時～PM5時
入場料・一般1000円 優待500円
なお、出展できない機種としては風営機、メダルゲーム機のほか、賭博に悪用される恐れの強いものは排除していくことが確認された。

◎次の会社が入退会。
東京第一支部エイフク商事（黒川潤代表）、㈱キワコ（福田龍雄社長）㈱レオエレクトロニクス（中村修社長）（準会員として）三和エレクトロニクス（木村美大社長）。北関東支部正会員アミューズO・G・M（大久保敏夫社長）。

NAO近畿 第1・2・3支部合同理事会開催

去る11月19日㈮、午後1時半より大阪市立労働会館において、NAO近畿第1・第2・第3支部合同理事会が開催された。

当日は、第1支部より5社、第2支部より5社、第3支部より8社の計18社が出席し、第2支部長段氏を議長に議事が進められた。

主な内容は次のとおり。

1寄贈委員会の報告

10円チャリティマシンを本年も実施するため寄贈委員会を開催し検討してきたが、時期的に時間がない等の理由で来年に延期される旨の報告があった。

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ロヤル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

業界組織今月の活動

2賭博遊技機対策について

最近の賭博遊技機摘発に関して、NAOの内部及び外部の問題点（警察当局がアミューズメントマシンと賭博遊技機の識別を明確にしないまま摘発を行っている。マスコミのGマシンを指す表現が曖昧で、一般の人が見るとアミューズメントマシンも摘発をうけているかのような印象を与えている。第2支部会員「㈱サービスゲームスジャパン」が賭博遊技機取り扱いに関して摘発された。）について、その対策を討議した結果たとえ会員数が減少することになっても、これを機に清浄化を目指し、まず内部から姿勢を正すことが第一であるとの基本方針を打ち出した。

その後、①賭博遊技機に関する通達を会員に出し、それに伴い会員から誓約書を提出してもらう。②NAO会長名でマスコミ報道関係に「ビデオゲーム」より一般的な「TVゲーム」という言葉をGマシンを指す言葉として使用せず、「賭博機」「賭博遊技機」という表現で統一してほしい。の2件が提案され、決議の結果承認された。

また、「マシン及びアミューズメント業界の健全性をPRする広告を新聞に掲載する」「NAOが組織全体でアミューズメントとして使用しない機種＝Gマシンを世間に宣言してはどうか」という案が出たが、資金的な問題等を含めて検討していくこととなった。

尚、「サービスゲームスジャパン」の問題は、臨時に第2支部理事会を開催することになった。

3近畿支部の組織改正について

①Gマシン撲滅や青少年育成に関して行政指導を受け、PTA対策を実施しているが、統轄範囲が大きすぎるため行政の管轄が違っていたり、地元の下部組織と密着した活動ができない。

②支部と本部の関係について

○入会規定＝支部理事会で入会承認後、本部でも承認を受けて会員になるというシステムは、二重に承認を必要とし、最終承認までに時間がかかりすぎる。

○会費納入＝会員により本部に納入された会費により本部経費、年間予算の枠組みを決め、残額を各支部に割り当てるシステムのため、支部まで予算が回ってこず、本部会費とは別に支部会費を徴収して活動を行っているので、会員は二重に会費を納めている。

①②の問題点の対策として次の提案がなされた。

①近畿第1・2・3支部から府県別支部に再編成する。

②支部で入会を承認された場合は、本部の承認を待たず即会員となり、入会金・年会費を支部に納入する。既に入会している会員についても年会費は支部に納め、支部で予算を決定後、本部に一定額を納入する。

この提案について質疑応答があり決議の結果、提案どおり承認され、本部理事会で提案されることとなった。

4その他

12月の忘年会、「ニチホン本店」退会の件について討議された。

大レ協組合 再び峯氏を 理事長に選出

大阪レジャー機器協同組合（峯久理事長）は11月8日、午後2時より大阪共済会館スカイルームにおいて、11月例会を開催した。

同月例会では、理事長内定となっていた峯氏が正式に理事長に就任、組合員の承認をうけた。

今回の峯氏理事長就任は、前回、理事長に選出された的場氏が辞意を表明したことから急遽なされたことで、一時は組合組織存続さえ危ぶまれていただけに、同組合の設立人の一人でもある峯氏の再登場となったもの。

なお、当日はメーカーから6社が出席、新製品の紹介がなされた。

大阪レジャー機器協同組合

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ロータル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

アメリカンルーレット

セッセと床掃除をするクーミルにバイキンが邪魔する。セッケンを発射して、気絶しているバイキンをマットに誘い込んでやっつけるゲーム。

バイキンに捕まったり、ヤリに刺されたら掃除機が一台減る。マット上を通過するとマットが回転してバイキンをやっつけられる。ホコリの下に隠れている電話、指輪、時計、ポットを吸い込むとボーナスポイント。

AMショーに出展されたものに改良を加え、より面白くなった。価格は四二万、基盤価格は十二万八千円。

日本物産㈱が発売（☎〇六・三五三・五二一一）

ワイピング

新開発メカトロニクスを採用したカクテルタイプのメダルゲーム。

ルーレットが的中するとネキストゲームができ、0～3倍のチャンスがある。但しチャレンジしない場合は、タイマーが〝0〟になるまで待つ。

ペイアウト率は調節可能。クレジット、ペイアウト数等各種データーの読み出しもする。またネキストゲームの有無、チャレンジ回数の調節もできる。

仕様は横幅七三〇㎜、奥行七三〇㎜、全高一〇〇〇㎜、重量七〇㎏。価格未定。

アイレム㈱（☎〇七二三・三二・四七五一）

フロントライン

フロントライン（＝前線）という名称通り、ジープや戦車に乗り敵陣を占領する戦争ゲームである。

プレイヤーは、敵をピストルや手留弾で撃破しながら敵陣めざして進む。途中、地雷がしかけられたり、敵が岩を落としたりするのでうまく避ける。場面は谷間、草原、砂漠、敵陣とかわり、その度に攻撃方法も変化する。敵をすべて撃退して、手留弾で敵陣を破壊すると、歩兵が白旗をもって出てきて一パンクリアになる。

仕様は全高六～七〇〇㎜、全幅八六〇㎜、奥行五六〇㎜。

㈱タイトーが発売（☎〇三・二六四・八六一一）

ラッキークレーン

サウンドをふるに生かしたクレーン。マンボ調のリズミカルな音楽がバックに流れる。

ボタンは二つあり、一のボタンは押すと前進し離すと止まる。二のボタンは押すと右に動き、離すと品物を吊り上げて戻ってくる。

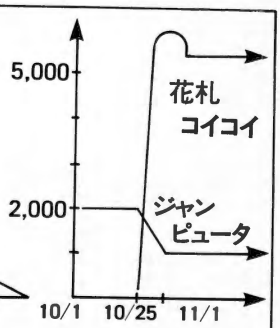
速報 ジャンピュータの再来!!

稼げるマシン…コイコイ

トーエイ20インチモニター付

超破格値にて

絶賛発売中!!



当社ロケテスト結果

主要取扱品目

★ダイヤモンドダービー
★ウィンナーサークルを4人用かぶに改造
★各種ポーカー・ポーカー用パーツ全般
（サブ基盤・タッチ式オートベットボタンなど）
★各種識別機・磁気対策用パーツ
★改造・修理・筐体・基板販売

JC JACCORPORATION

株式会社ジャック

〒546 大阪市東住吉区柱全5-13-9

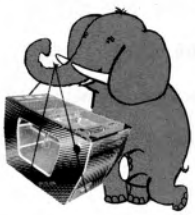
☎06-713-2716(代)

新製品紹介

二〇円で一回、百円で六回（変更可）。仕様は全高八二〇㎜、全幅六七〇㎜、奥行一一六〇㎜、重量八〇kg。

㈱ユニバーサルプレイランドが発売（☎〇二八五・二七・六六〇〇）

又、同社ではコミカルタッチのTVゲーム「マウサー」の発売も予定している。



DP-15

千円札、五百円札、五百円硬貨をメダルに交換する。紙幣収納枚数は八千枚、メダル収納枚数は八千枚、紙幣識別時間は一・五秒、防犯装置は本体扉電子ロック三方締、防犯警報器付。

メダルペイアウトスイッチは半永久的な無接点スイッチを採用し、スピーディにメダルを払い出すダブルホッパー式である。この他外部出力ポートなどの新機構が付き、メンテナンスも容易になった。

またオペレーターのニーズ対応し、別売の前面表示プレート、ホッパー、コインセレクターを交換するだけで、両替機及び両替／メダル貸出兼用機としても使える。

㈱セガエンタープライゼスが発売（☎〇三・七四二・三一七一）

ミラクルハット

一～四人用の大型メダルゲーム。マスゲームとしてはコンパクトタイプで、壁につけて設置でき、スペースをとらない。

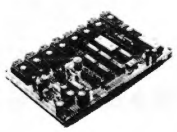
ゲーム内容は、メダルをシューターにいれてはじき、うまく上部のJPハットに入ると中央のミラクルハットからメダルがあふれる（約一五〇枚）というもの。ミラクルハットの回りの、3つのハットに入れても三～一五枚のメダルが払い出される。はじいたメダルがセーフになるとメダルフォールとしても遊べる。

機械をゆするとメダル取り出し口にシャッターが降り、いたずら等も防止できる。BGMのリズミカルなメロディが、ムードを盛りあげている。定価一三八万円。

㈱セガエンタープライゼスより発売中（☎〇三・七四二・三一七一）

ウィスパー

音声を即時に書き込むもの。



〝Z80CPU〟を使用、音は人・動物・鳥・擬音・音楽等を問わない。（但し帯域は三キロヘルツ迄）音声時間は標準十一秒。リピート回数は任意設定可能で、電子ブザー、チャイム、アメリカンパトカーの音はライブラリーで標準装備されている。基盤価格は二万九千五百円。共同電子㈱が発売（☎〇三・四六四・一三三一）

貴社で開発された新製品を、写真を添えて小誌編集部にお送り下さい。審査の上掲載致します。

Amusement Royals
05628-4-0909
AM10:00~PM10:00
ローヤル商会
〒470-21 愛知県知多郡東浦町大字緒川字竹塚8-40
東海営業所0562-34-9584 京都営業所075-441-3834

この表は、米国内のオペレーターから〝プレイ・メーター〟誌に寄せられた、各々のゲーム機（ここ六ヵ月以内に市場に出されたもの）の週間売上げの平均値である。回答率が50%に満たない機種で、全国平均を上まわるものについては★印で示した。（尚、回答率が10%未満で平均比算出に適さぬもの、あるいは、週間売上平均が全国平均未満の機種は除外している。

TOP VIDEOS/ストリート・ロケ

※10%以上の回答率のあったビデオ機25機種のうち、全国平均を上まわったもの、14機種(56%)

	12/1	12/15
1.ドンキー・コング・ジュニア(任天堂)	$ 222	$ 221
★2.ジャングル・キング(タイトー)	$ 221	$ 212
★3.ツタンカーメン(スターン)	$ 261	$ 205
4.ギャラガ(ミッドウェー)	$ 208	$ 202
5.ミズ・パックマン(ミッドウェー)	$ 177	$ 178
6.パックマン(ミッドウェー)	——	$ 178
★7.トロン(ミッドウェー)	$ 184	$ 174
8.ロボトロン(ウイリアムズ)	——	$ 168
全国平均	$ 163	$ 168

TOP PINBALLS

	12/1	12/15
★1.スペクトラム(バーリー)	——	$ 125
2.スピークイージー(バーリー)	——	$ 121
3.ケーブマン(ゴットリーブ)	$ 114	$ 119
★4.ロッキー(ゴットリーブ)	$ 100	$ 113
★5.デビルズ・デュアー(ゴットリーブ)	$ 110	$ 105
6.Mr & Mrs.パックマン(バーリー)	$ 109	$ 101
★7.ハウンティッド・ハウス(ゴットリーブ)	$ 98	$ 92
全国平均	$ 96	$ 92

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

※上記以外のビデオ機のうち、回答率10～25%で、全国平均を上まわったもの。

アーケード・ロケ	12/1	12/15
サブロック3－D(セガ)	——	$ 278
スリザー(GDI)	$ 223	$ 250
グラビター(アタリ)	$ 192	$ 192
アイズ(ロック・オーラ)	$ 196	$ 192
ブルー・プリント(ミッドウェー)	——	$ 198
ストリート・ロケ	12/1	12/15
ジュースト(ウイリアムズ)	——	$ 283
スリザー(GDI)	——	$ 272
ムーン・パトロール(ウイリアムズ)	$ 245	$ 241
アイズ(ロック・オーラ)	——	$ 220
ブルー・プリント(ミッドウェー)	——	$ 206
フレンジー(スターン)	$ 170	$ 205

TOP VIDEOS/アーケード・ロケ

※10回以上の回答率のあったビデオ機30機種のうち、全国平均を上まわったもの、15機種(50%)

	12/1	12/15
★1.ジュースト(ウイリアムズ)	——	$ 293
★2.ジャングル・キング(タイトー)	$ 250	$ 248
3.ドンキー・コング・ジュニア(任天堂)	$ 235	$ 230
★4.ムーン・パトロール(ウイリアムズ)	$ 208	$ 229
★5.ツタンカーメン(スターン)	$ 191	$ 198
6.トロン(ミッドウェイ)	$ 201	$ 197
7.ミズ・パックマン(ミッドウェー)	$ 197	$ 193
8.ギャラガ(ミッドウェー)	$ 184	$ 193
9.ターボ(セガ)	$ 180	$ 181
10.ディグダグ(アタリ)	$ 176	$ 179
全国平均	$ 173	$ 177

※上記以外のビデオ機のうち、回答率10～25%で、全国平均を上まわったもの。

売ります。ビクターミュージックホン２台、ＯＫビンゴ２台、メタル貸出機１台。詳しくは下記までどうぞ。

日本レジャー興業　大阪市北区中崎西２―２―１　☎06（311）1571

売ります。〈歳末堀り出し物セール〉ＵＰ型（ブロック類＝ナムコ製スーパーブロック２万円１台、サーカス類＝セガ製ブレークオーブン２万円２台、豊栄製バルンサーカス２万円１台、ユニバーサル製サーカスサーカス２万円１台、セガ製シーソージャンプ３万円１台、タイトー製トランポリン４・５万円１台、インベーダー類＝データ製スペースストレンジャー３万円１台、各種＝セガ製アプセットブロック４万円１台、ルナランダー11万円１台、ナムコ製スターシップ３万円１台、ニュースリーライン２・５万円２台、タイトー製バリケードII ４・５万円１台、アタリ製デプスチャージ４・５万円１台、三共製キャッスルテーク７万円１台、関西製ミラー25.5万円1台、エスコ製プレイタイム４万円１台、射的類＝ユニバーサル製Ｂ―29.7万円1台、スポーツ類＝タイトー製バスケットボール10万円１台、セガ製アメラグ11万円１台、トーゴ製もぐら15万円１台、宝化学製カラテ43万円５台、フリッパー類＝セガ製アドベンチャー８万円１台、メダルゲーム類＝任天堂ベースボール６人用（定価450万円を特価280万円）１台、ジャトレ製TV21 9万円２台 テーブル型　14インチカラー＝ジャンピューター13万円５台、フロッガー12万円１台、アミーゴ10万円１台、パックマン９万円３台、五目並べ11万円５台、タンクバタリアン９万円１台、リバパトロール８万円２台、ジャンプバグ８万円２台、クラッシュローラー８万円３台、ドンキーコング11万円２台、クイックス14万円２台、ラリーＸ９万円２台、スイマー８・５万円１台、ポートマン11万円１台、ブロックフィーバー３万円１台、ハスラー８万円２台、プロゴルフ12万円１台（基板付）、王将15万円１台、クイックス８万円３台、基板＝タンクバタリアン２・５万円１台、クイックス２・５万円３台、パックマン２・５万円５台、ドンキーコング５万円３台、クラッシュローラー２万円３台、フロッガー４・５万円１台、五目並べ３万円３台、アミーダ３万円１台、ラリーＸ２・５万円２台、リバパトロール２万円２台、ポートマン４万円１台、ハスラー２・５万円２台、ジャンプバグ２・５万円２台、プロゴルフ３・５万円１台、カセットテープ（データ製）＝プロゴルフ２・５万円５台、ディスコ１万８千円４台、プロテニス２万７千円５台）

買います。データイースト18インチ筐体、及びマルチキッド18、20インチ筐体で格安なもの。輸出向け基板、筐体（なるべくメーカー）も買い受けます。

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿７―２―10号栄立新宿ビル201号　☎03（371）3746

売ります。テッカーテープ（バーリー純正）２台。お気軽にお問合わせ下さい。

Ｍ・Ｓ企画　愛媛県今治市東鳥生１―９―28　☎0898（33）1421

売ります。旭精工社製Ｙ360-100（720－Ａ）（中古整備必要50円、100円用を1,000円で売ります。在庫に限りあり。

㈱宇宙堂　名古屋市北区下飯田４－６－２　☎052（916）1407

かいます

Mademoiselle

わが社のマドモアゼル

株式会社 第一興商大阪支店
小川 由里さん

「タケちゃんマン」は毎週テレビで見ています。スポーツウーマンで動物が大好きな入社して8ヵ月という明るく純情な彼女。和歌山県出身。大阪に住んで2年と8ヵ月になる。短大卒の美人社員。保護者でもある竹花支店長タイプの男性をおむこさんにしたいと言う。「会社づとめも花嫁修業の1つです…」とちゃっかりした現代っ子でもある。今は仕事が面白くてしようがないノ。カラオケは勿論大好き。「だけどウチのカラオケを置いているスナックしか行きません。ぜったいに音がいいんですから…」コマシャールも忘れない。
こんな女性を奥さんにもらえるオトコはほんとうにラッキーな人だ。

編集後記

▼ジングルベルが流れ、サンタの人形が店頭を飾る季節がやってきた。これまで気にもとめなかったことだが、橇を引張る馴鹿（トナカイ）が一頭のもあれば数頭のもある。この頭数、実は八頭が正しいのだそうな。うけ売りで申訳ないけれど、NHKのクイズ番組でそんなことを言っていた。▼我々にすれば別に何頭であろうと構わないが、欧米人が見たら笑い出すかもしれない。我々だって、中国と日本の風俗をミックスしたような情景が映画に出てきた時、腹を抱えた経験があるのだから。▼しかし、こうした不自然なことを平気でやってのける頻度は、おそらく日本人が一番多いだろう。何千年かの歴史を通じてつくられた雑種文化のせいである。この文化には厳格なバックボーンはないが、どんなものでも呑込んでしまうしたたかさはある。思えばアミューズメントなども雑種文化の最たるものだ。あらゆる技術、あらゆるアイディアを取りこんできた。業界には厳しい年の瀬だが、希望は持てる。

月刊コインジャーナル12月号
VOL7・NO. 80
発行・編集＝小 林 一 郎
発行所＝株式会社コインジャーナル
住　所＝大阪市北区兎我野町9-23
聚楽ビル503☎06(315)7739
印　刷＝㈱サンリョー
発行日＝昭和57年12月20日
購読料＝1部1,200円・半年7,000円
年間14,000円
（郵送料込）

早さと安さと信頼で……。

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

卓上タイプ

- ロイヤルマージャン
- 7ポーカー
- 5ポーカー

各種卓上タイプから
アップライトタイプへ
組み換え可能！

アップライトタイプ

日本物産及びセガ社新製品につきましては、どこよりも安く早く納品が可能です。又、開発に関しましてもA級の設備を保持しております。あらゆるゲーム機及び基板の御用命は、ぜひ当社までお願い申し上げます。

株式会社 エスジー販売

〒546 大阪市東住吉区桑津1丁目32番23号
電 話（06）714－0737㈹

SG HANBAI, INC.

1-32-23KUWATSU, HIGASHISUMIYOSHI-KU
OSAKA, JAPAN 〒546 (Phone)06-714-0737

ロイヤルマージャン

麻雀人口1,000万人に支えられた
ベスト・マシン！

今、スポットライトが。

5ポーカー

7ポーカー

ゴールデン9パートII

ミニポーカー

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず娯楽用に
お使いください。

娯楽機器の総合商社

注文販売いたします。

株式会社ニットー・エンタープライズ
大阪市浪速区日本橋東3丁目11番7号
TEL06(631)1867(代)

九州地区代理店 ㈱富士企画
福岡市博多区上白井284
TEL (092) 611-4811番

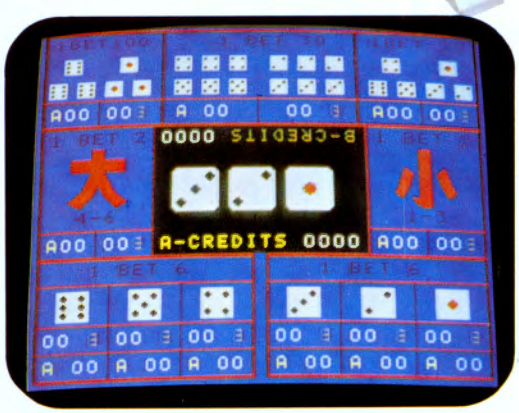
関東地区代理店 ㈱富士企画
東京都目黒区中町2-47-5
目黒セントラルマンション116
TEL (03) 710-6574番

URBAN DICE

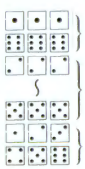
アーバン・ダイス

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず横楽用に
お使いください。

＊１人でも２人でもゲームが出来ます。
＊１人(A側)２人(B側)にそれぞれBETして下さい。
＊２人同時にゲームする場合は両方がSTARTを押して下さい。
＊目が出るまでSTARTを押して下さい。
＊BETしている所の目が出た時、当りです。



6倍


のゾロ目100倍
のゾロ目25倍
10倍

1の目
2の目
3の目
小 2倍

4の目
5の目
6の目
大 2倍

セカンドゲーム 1個のダイスの出目数で決めます。
BIG&SMALL 1～3 SMALL
4～6 BIG 当れば2倍です。

TAKE SCORE 得点がクレジットに止まります。
(例)1の目にBET1 小の目にBET1
6倍 +2倍 =8点得点

2個同じ目が出れば
もう1つ目があたり
(3個の内1個は何でもよい)

いずれかの目が出て当った場合 セカンドゲーム に
進むか TAKE SCORE が出来ます。

アーバンダイスは、シュアーのオリジナル製品です。無断でコピー、その他の行為のなきよう、お願いいたします。

SHURE

㈱シュアー
仙 台 宮城県仙台市鉄砲町100-1
〒983 TEL.0222－97－3431(代)
TELX：８５２２１６ ZENSUI J

SHURE CO.,LTD.
SENDAI: 100-1, TEPPOMACHI, SENDAI-CITY,
MIYAGI, JAPAN. TEL.0222-97-3431
TELX：８５２２１６ ZENSUI J

SIMPLE & EXEITING

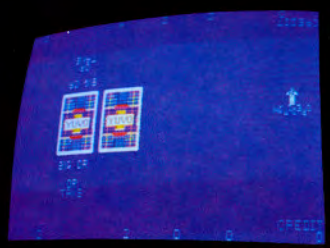
PATA·PATA

BET

START ···› OPNE

FULL OPEN

PAY



NEXT・BIG OR SMALL

格安

喫茶店，スナック，寿し屋，炉ばた，
焼肉……ロケーションは無限に。

小さな 堅物（カタブツ）

mini たばこ

大型自販機１台か
ミニ３台か？
答は明白！　売上げがいい方がいい。

〒91-23595

１県１代理店方式にて全国に進略出中！

本社工場　岐阜県関市小瀬２６６５－２　☎05752-3-1341㈹　TELEFAX 05752-3-1779
第二工場　岐阜県関市豊岡町３－２　☎05752-4-2101㈹
東京営業所　埼玉県川口市芝園町3-9-312　☎0482-67-3649
名古屋営業所　名古屋市西区新道１－３－10　☎052-571-6667

狙いは定まった

PATA·PATA
パタ パタ

For Amusement Only
メダルマシンは
必ず娯楽用に
お使いください。

YUVO

大平技研工業株式会社
OHIRA GIKEN KOGYO CO.,LTD. 2665-2, OZE, SEKI-SHI, GIFU-KEN, JAPAN.

リトルジャンボシリーズ

今、主役は Little Jumbo シリーズに変った

スナック、ホテルなどのロケーションで活躍中、リトルジャンボはどのロケーションでもビッグなビジネスをお約束します。

● バイバイゲーム

● 5ポーカー

● 共同仕様
横巾：400㎜
高さ：360㎜
奥行：425㎜

（識別機・コインシューター用
各ワンタッチ取変OK.!!）

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

リトルジャンボシリーズ、ロイヤルカード・7ポーカー・ゴールデン9なども発売中！

URBAN SERIES

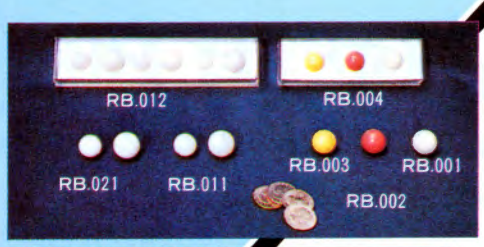
アーバンダイス好評

アーバンカード(2人用)

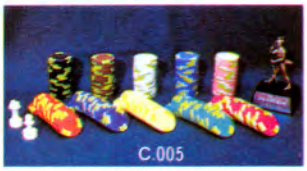
KAWASHIMA, NO2-BLD, 1F, 4-4, OHKUTE-CHO, THIGUSA-KU, NAGOYA, JAPAN.
PHONE: 052-733-0070.

ジャスト

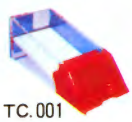
名古屋市千種区大久手町４の４
〒466　（川島第２ビル１Ｆ）
☎ 052(733)0070（代）



MG.001
サイズ800×900mm
（バカラ用、ＢＪ用もあります。）



MG.002


TC.001

TC.002

TC.003

TC.006

TC.007

★小物に関しましては代引で即日発送致します。

TB.002
●シングル（分離型）
サイズ 2,600×1,500×780mm

●ニュージャガー アメリカンスタイル TU.001

●分離台 TS.001
サイズ 900×900×1,100mm

●分離台 TS.002
サイズ 900×900×670mm

TOKYO・GAME・MACHINE
THE GENERAL COMPANY OF CASINO ARTICLES
M.G.M. CO.,LTD.
株式会社 エム.ジー.エム.
〒153 東京都目黒区東山2-2-3 セブンスタービル中目黒1F・2F
TEL 03-792-3661（代）
日曜・祝日・第３土曜日休業 営業時間（ＡＭ10:00～ＰＭ６:00）

都会派のカラオケ採点機

現代感覚を追求した結果ゴージャスでムーディな『ミュージック・スコアラー』が誕生！

ミュージック・スコアラー

スペシャルタイプ

スコアーサービススイッチ

デラックスタイプ

★コンピューターによる採点
★採点ランクは４段階切換
★スコアーサービススイッチ付

★デュエットが可能
★本体パネル一体型
★各種タイプのカラオケに取付けが可能

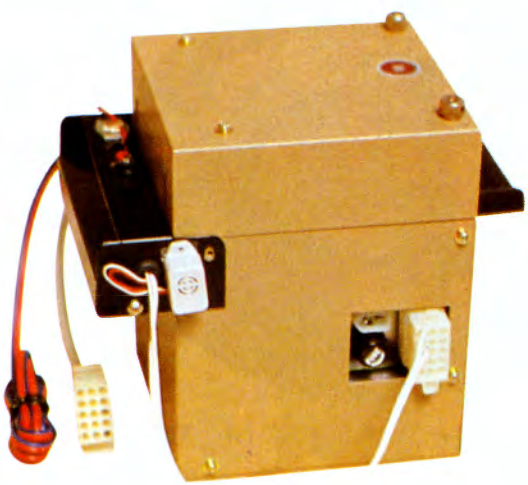
★電子コインシューター

（17EN・アミューズメント用）
（17C・Dメダルマシン用）

★ノイズキャンセラー

★磁気キャンセラー

（日本コインコ及び新国産用）
（他に旧国産タイプもあります）



総発売元 SEIKO 正光通商
SEIKO COMMERCE CO.,LTD.
大阪市天王寺区味原本町６番15号（上町ハイツ１Ｆ）
☎06(768)3129・06(764)0969
6-15, AZIWARA HONMACHI, TENNOUGI-KU, OSAKA, JAPAN.

O.C.S. Peru S.A.
Jr. Puno 863 of "A", Apartado 604 Lima, Peru
Tel: 27-2503
Representative: Mr. H. Sato

O.C.S. Rio Office
a/c International Knowledge Information System Imp. Ltda,
Rua Joao Eufrosino, 22, Consolacao 20711-Rio de Janeiro-
R.J. Brazil
Tel: 202-5418

O.C.S. Sao Paulo Office
a/c International Knowledge Information System Imp. Ltda
Rua Afonso de Freitas, 125 Paraiso 04006–Sao Paulo–SP Brazil
Tel: 289-1833, 1612, 1012
Representative: Mr. F. Suzuki, Mr. S. Kamata

Representaciones Asao Goto Edificio
Lucy, Local-1, P.B., La Fe, A Esperanza, Caracas, Venezuela
Tel: 562-1283, 561-1490
Telex: 21799 (YUZO)
Representative: Mr. A. Goto

EUROPE MIDDLE EAST AND AFRICA

O.C.S. London Office
O.C.S. House 98/104 Baylis Rd., Waterloo, London SE17AY,
England
Tel: 01-928-3285 ~ 9
Telex: 8812305 (OCSLON G)
Representative: Mr. A. Ogi, Mr. M. Furuzawa

O.C.S. Paris Office
c/o Oversea Service Takahashi, 10, Rue du Chemin-Vert 75011
Paris, France
Tel: 355-0470
Telex: 670382 (OST PARIS)
Representative: Mr. I. Kawase, Mr. T. Takahashi

O.C.S. Hamburg Office
c/o Taisei Hashimaru, Brennerstr. 27, 2000 Hamburg 1
West Germany
Tel: 280-3245 ~ 6
Representative: Mr. H. Takamitsu, Mr. T. Hashimaru

O.C.S. Frankfurt Office
c/o Mikuni Lebensmittel Ex-Import G.m.b.H.
Fahrgasse 91-95, 6000 Frankfurt/Main, West Germany
Tel: 0611-29-3449
Representative: Mr. T. Kawasaki

Oversea Courier Service Agentur Düsseldorf
Immermann-Strasse 31, 4000 Düsseldorf-1 B.R. Deutschland
Tel: 0211-360463 ~4
Telex: 8587314 (8587314 TKG D)
Representative: Mr. Y. Ofusa, Mr. T. Takagi

Oversea Courier Service Bruxelles Office
12, Rue Godefroid Devreese, 1030 Bruxelles, Belgium
Tel: 2-2157076
Representative: Mr. T.M. Katsuyama
Miss M. Kawauchi

Oversea Courier Service Amsterdam Office
Nicolaas Mitsenkade 45, 1017 zv Amsterdam, The Netherland
Tel: 020-268050
Representative: Mr. T.M. Katsuyama

Scope of Circulation			Total amount of twelve-month subscribing price, incl. carriage charge.
S.E. Asia, Oceania	Formosa (Import license required), Hongkong		23,400yen
	Thailand, Philippines, Singapore, Guam, Macau		25,140—
	Malaysia (incl. Kuala Lumpur)		29,520—
	India, Pakistan, Laos, Burma		31,140—
	Australia, New Zealand, Bangladesh, Afghanistan, Sri Lanka, Nepal		33,000—
	Peking City		32,760—
North & Central America	Hawaii		32,700—
	U.S.A. (Manhattan Isl. in New York; Washington D.C.; States of Illinois, Washington and California)		34,560—
	Canada (British Columbia, Ontario)		
	Houston City, State of New Jersey		36,720—
	U.S.A., Puerto Rico, Canada (excl. those mentioned above), Mexico		37,680—
	Panama and Other Countries in Central America (excl. Cuba)		37,080—
Europe, Central & Near East, South America, Africa	U.K., W. Germany, France, Egypt, Denmark		40,080—
	Kuwait		41,340—
	Europe (excl. U.K., W. Germany, France, Denmark), Republic of South Africa, West Berlin, Venezuela, Brazil (São Paulo), Peru		41,820—
	Central & Near East, Africa, South America (excl. those mentioned above)		41,400—
Not-mentioned-above countries, Via Post Office	Air Mail First Zone Postage	Areas other than above	38,480—
	Air Mail Second Zone Postage		43,280—
	Air Mail Third Zone Postage		48,080—
	Sea Mail (general throughout the world)		20,280—

Prices above are when subscribing to our magazine through O.C.S.

Prices through our office at first hand

see the reverse side.

PLEASE SUBSCRIBE AT OVERSEA COURIER SERVICE

SUBSCRIPTION INQUIRY SHOUD BE BOTH MAILD OR PHONED TO THE OFFICES OF OVERSEA COURIER SERVICE IN MAJOR CITIES.

ASIA & THE PACIFIC AREA

Taiwan English Press
No. 78, Sec. 1, Chung-King South Road (P.O. Box 225),
Taipei, Taiwan
Tel: 311-4727 ~ 8
Representative: Mr. L.H. Lu

O.C.S. Hong Kong Co., Ltd.
Room 2001-4 International Bldg., 141, Des Voeux Road,
Central, Hong Kong
Tel: 5-412746-8
Telex: 76271 (OCSCO HX)
Representative: Mr. S. Ohta, Mr. T. Ezaki, Mr. Y. Sanga

Overseas Courier Service (S) Pte. Ltd.
Lot 39-41 Kim Seng Shopping Centre, 100 Kim Seng Road,
Singapore 0923
Tel: 7347214-7
Telex: 23830 (TOURS RS)
Representative: Mr. Chan Boon Keng

Overseas Courier Service (M) Sdn. Bhd.
Lot 228, 2nd Floor Wisma MPI, Jalan Rajah Chulan; Kuala
Lumpur 05-10, Malaysia
Tel: (03) 42-566
Representative: Mr. Chan Kak Siong

O.C.S. Thailand Co., Ltd.
40/3 Rajdamri Road, Bangkok, Thailand
Tel: 2529176, 2516291
Representative: Mr. K. Hirata

P.T. O.C.S. Indonesia
Skyline Building 11th Floor, Jalan M.H. Thamrin 9, Jakarta,
Indonesia
Tel: 326704
Representative: Mr. U. konomi

P.T. O.C.S. Indonesia Cabang Medan
Jalan Sekip Baru No. 25, Medan, Indonesia
Tel: 325346
Representative: Mr. T. Koizumi

O.C.S. Calcutta Office
c/o Muramen Syndicate 61, Lenin Sarani, Calcutta-700013, India
Tel: 24-3692
Representative: Mr. S. Karan

O.C.S. MNL Office
c/o Republic Courier Service, Inc., Unit G-4 & G-5 Ground Floor
First Cityland Condominium Rada St., Legaspi Village Makati
Commercial Center Metro-Manila
Tel: 817-8282, 817-8283

A & Z International Corp.
c/o Guam Dia-ichi Hotel, P.O. Box 3310, Agana, Guam 96910
Tel: 646-4608
Telex: 721188 (DAICHI GM)
Representative: Mr. H. Takakuwa

Overseas Courier Service (Australiasia) Pty., Ltd.
2 Sarah St., Mascot, 2020 N.S.W., Australia
Tel: 669-5000
Telex: 26153 (SKYPACK AA26153)
Representative: Mr. S. Umeki

NORTH AND LATIN AMERICA

East West Associates Inc.
Agent for Oversea Courier Service, Inc.
1020 Auahi St. Bldg., 5 Honolulu, Hawaii 96814
Tel: 523-9307
Telex: 7430538 (RAYTAN 7430538)
Representative: Mr. R.N. Tanaka

O.C.S. America Inc. New York Head Office
27-08 42nd Road, Long Island City, New York, 11101
Tel: 212-392-2070 ~ 2074
Telex: 223361 (OCS UR)
Representative: Mr. H. Nonaka, Mr. M. Sugai

O.C.S. America Inc. Washington D.C. Office
Terrace #26 National Press Bldg., 14th & F. Street N.W.,
Washington D.C. 20045
Tel: 202-347-4233
Telex: 440369 (OCSW UI)
Representative: Mr. N. Satoh

O.C.S. America Inc. Chicago Office
2536 West Peterson Ave., Chicago 111. 60659
Tel: 321-465-2245 ~ 6
Telex: 255296 (OCS CGO)
Representative: Mr. T. Ishikawa, Mr. K. Higuchi

O.C.S. America Inc. San Francisco Office
1684 Post Street, San Francisco, Calif. 94115
Tel: 931-0396 ~ 8
Telex: 278645 (OCS UR)
Representative: Mr. I. Horiuchi, Mr. K. Akamine

O.C.S. America, Inc. Houston Office
1520 Melrose Bldg., 1121 Walker Street, Houston, Texas 77002
Tel: 713-227-8086
Telex: 762323 (OCS America HOU)
Representative: Mr. M. Yamagata

O.C.S. Portland Office
400 S.W. 4th Ave., Portland, Oregon 97204
Tel: 503-223-6245
Telex: 360509 (AZUMANO PTL)
Representative: Mr. C.I. Azumano

O.C.S. Los Angeles Office
c/o Oversea Courier Service of Calif. Inc.
870 S. Western Avenue, Los Angeles, Calif. 90005
Tel: 213-389-1112 ~ 3
Telex: 677387 (NOZAWA LSA)
Representative: Mr. T. Ashida, M.G. Nozawa

Trans-Pacific Air Courier Inc.
907 Western Avenue, Seattle, Washington 98104
Tel: 206-625-9808
Representative: Mr. M.H. Langrud

Oversea Courier Service (Canada) Ltd.
83 Galaxy Blvd. Unit 7 Rexcale, Ontario M9W 5x6 Canada
Tel: (416) 675-9061
Telex: 216967664 (SHIMBUN TOR)
Representative: Mr. R. Cram

Oversea Courier Service (Canada) Ltd.
3600 Viking Way, Richmond, B.C. V6V 1N6
Tel: 270-1138
Telex: 214357500 (TRAPA VCR)
Representative: Mr. B.L. Tyrer

Oversea Courier Service (Canada) Ltd.
9430 Trans Canada Highway, Ville St. Laurent, Montreal Quebec
H4S 1K5
Tel: 514-334-3562
Telex: 215824747 (SHINBUN MONTREAL)
Representative: Mr. G. Mitchell

O.C.S. Mexico Office
c/o Relaciones Publicas Mundiales S.A., Rio de La Plata
No. 56-104, Col Cuauhtemoc Mexico 5D.F.
Tel: 511-83-43
Representative: Mr. K. Watabe

sent us with any answers. We, the staff of the Coin Journal, being extremely tired, could not contain our anger towards chairman Nakamura.

At 4:15 p.m., we presented a last reminder to the committee, and the managing director, Mr. Hinami, answered in an official-like manner only that they would reply some other day. The three-day exhibition ended calmly, but for us it seemed to have many turns and twists.

During the three-day fight against Mr. Nakamura, we have received much support from visitors.

"The association is picking on you? Don't give up the fight"

"Mr. Nakamura seems pretty spiteful."

Among these backers, a certain operator said: "I envy you because of your strong weapon of publication. We minor operators, on the other hand, can't bring forth any counter-argument when we are faced with Namco's attacks"

That's the problem. Who on earth can give advice freely to a Japanese amusement industry lead by Namco. "The existance of JAMMA itself has almost no meaning because it's one of Namco's agencies," said one famous operator.

Namco has recently had the trade hold pace with itself, and it seemed to be successful in the Tokyo show. For example, in regard to particulars of standards for the exhibition, Namco let officials of the show write *carte blanches*. One of those who refused it said in anger: "Why should I be able to do that? Those officials can't call their souls their own."

Fighting through the show is evidently not the problem of Coin Journal alone.

When Namco and its representative, Mr. Nakamura, find anything they don't like concerning the problem between Coin Journal and the committee of the show, what kind of measures do they take to be satisfied?

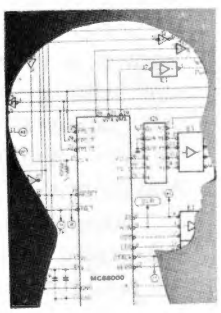
They have just made maneuvers to put pressure upon our advertisers to stop advertising in *Coin-Op Journal*.

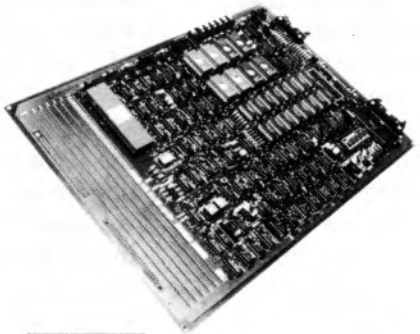
Namco is trying to starve us. Many advertisers say one after another, "We're sorry, but Namco...." We doubt that Namco believes it has rights to hinder other in fair business. The Amusement Machine Show of '82 was said to be very efficient in that we have caught a glimpse of Namco's unmasked colors.

WE THINK

NEXT GAME!!!

HD6800"16"BIT TRAINING P.C.B





* We supply high-quality electronics components, Semiconductor chips, Power Supply, COLOR XY Monitor, and PCB for GAMEs, etc.
* We supply C.K.D. Kits. (Completed Knock Down Kits)
* With expanded extensive engineering experience, we can assist you in solving any kind of problem with application and soft program development.

Don't miss out on our exceptional, quality experience,
Contact us today for more infomation.

LTI LEISURETRON INDUSTRIES CO.,LTD.

LTI COMPUTER LABs

OHTAKE BLDG
No.26-30, 2-CHOME, MIYASAKA, SETAGAYA-Ku, TOKYO
TEL : 425-0844 TELEX : 242-7003 LETRON J
CABLE : "LEITRON TOKYO"

and devoted ourselves to preparing a draft for the letter.

While preparing it, we were visited by several members of the committee including Mr. Hinami, a managing director of the committee at our booth. They tried to hand over a warning letter to us, which read as follows:

Sept. 30, 1982
To Mr. Kobayashi, president of Coin Journal

It is much to be regretted that, on account of the absence of the responsible person, you have ignored the letter of advice, dated Sept. 30, '82, which requests you to agree to suppression of Coin-Op Journal *and to attend the committee to defend yourself, and that it has constituted an obstacle to management of the show.*
We, a joint committee of three associations, herein warn you that we will have your punishment under consideration, including disqualification.

Masaya Nakamura, chairman of the committee

We didn't feel it was necessary to accept the above warning letter, for we had never "ignored the letter of advice." Since we had just gotten it several hours before, we had started preparing a question letter to Mr. Nakamura, and this was why we firmly refused to accept the waring letter firmly. (Later it was mailed to the office of Coin Journal.)

At least, at that time we were trying to do our best to solve the problem by preparing the question letter. In spite of our endeavor, Mr. Nakamura issued this crazy warning to us. We cannot help thinking he is insane.

It was at 4:20 p.m., Sept. 30, when Kitanaka of Coin Journal visited the secretariat to hand over our question letter in response to Mr. Nakamura's letter of advice that we had received before to Mr. Okada, president of Universal and chairman of the gambling device counter-measure committee. It was our first attack in writing against the tyrant, Nakamura.

The next day, Oct. 1, started with our second attack. Kitanaka and Noda of Coin Journal went to the secretariat at about 11:15 a.m. to present a "statement of opinion" to managing director Mr. Hinami, in which we requested a written answer to the question letter handed to the committee on the previous day.

Mr. Hinami answered: "I hear that a written answer has already been made by the committee, and it will be proclaimed as soon as chairman Nakamura gets an O.K. on it."

Finally it was the last day of the Tokyo show, however, despite Mr. Hinami's promise, we hadn't received the chairman's answer to Coin Journal yet. Since we couldn't wait any longer we submitted a formal request for reply to the secretariat of the committee at about 12:45 p.m.

Mr. Nakamura's insincerity was hereby carried to an extreme; while he, as chairman of the committee, sent the letter of advice and the warning letter to us, he pretended ignorance, sending no answer. He seems to love the logic of intimidation menance and reminds us of a band of gangsters.

On one hand, he and several top major manufacturers, having a connection with the police, have informed them that *Coin-Op Journal* is a wicked trade magazine which promotes gambling games. We can't tolerate their false testimony any more, and we'd like to announce in a loud voice, if possible, that it's distinctly uncalled-for.

If they can find any articles in *Coin-Op Journal*, which exhort readers to play gambling games, why don't they point them out?

Although Mr. Nakamura finds it impossible to answer in writing to us he exercises his authority over us, yet he is known as president of one of the leading manufacturers in the Japanese amusement industry. Shame on you, Mr. Nakamura!

Though there was little time left before the end of the show, we could find no sign of Mr. Nakamura's intention to pre-

The Amusement Machine

on the very first day of the show, which amounts to nothing less than bullying.

We, of course, never agreed to accept either of the two suggestions Mr. Nakamura offered. Such a dirty trick reminds us of Namco's habitual means to get powerless minor operators down.

Coin Journal: *It's a great surprise. We can't believe that on the first day of the show we are ordered to stop selling the magazine, or else to present a note. Why do you do us such a bad turn?*

Mr. Mori of Esco Trade: *I don't think it's a surprise. The problem has been discussed before, hasn't it? I'm sure that it was suggest in advance.*

Coin Journal: *In advance? Yes, but it was just yesterday that we got a telephone call from Mr. Nakamura. Since president Kobayashi was out, Noda, the chief editor, phoned to Namco and then to the secretariat of the show to contact Mr. Nakamura, but in vain. We're sure that we've done our best.*

Mr. Mori: *Just yesterday? That's news to me.*

Mr. Fukuda: *Indeed, it must have been a great surprise for you.*

We Refuse to Accept the Letter of Warning.

Mori: *I understand, but we are also ordered not to go back to the secretariat unless we solve the problem immediately. Why don't you accept the suggestion of suppression or of writing a note as soon as possible?*

Coin Journal: *Such a measure, we think, lacks fairness.*

We can't understand why you're attacking Coin-Op Journal *alone. Do you think* Game Machine *including a sort of gambling-device advertisement and being sold inside the show site is O.K.?*

The negotiation between Coin Journal and the two men went on for around thirty minutes, and was broken off after all.

Mr. Mori said that Game Machine had already presented its note to the secretariat, which, however, we haven't confirmed yet, and that if we should ignore the letter of advice, we would be expelled from the association.

After the negotiation, we, the staff of Coin Journal, working out remedial measures, decided to write a question letter to Mr. Nakamura

prise letter of advice from Nakamura.

In the meantime, Mr. Nakamura's written letter was sent from the secretariat as had been required by Kitanaka. The content of the letter is as follows:

Sept. 30, 1982
To Mr. Kobayashi, president of Coin Journal

The committee of the Amusement Machine Show notifies you herein that the committee has decided to suspend the selling of Coin-Op Journal *temporarily until Mr. Kobayashi attends the committee of the show to defend himself.*
Reason:

The magazine, which includes conspicuous advertisements of gambling devices defined according to the association's standard, is contrary to the association's aim.

Masaya Nakamura, chairman of the committee

The above letter presents an obvious logical contradiction. It says that the committee "suspends the selling of the magazine until Kobayashi attends the committee of the show to *defend* himself," but we can't understand against what we defend ourselves, since it doesn't touch upon any accurate reasons that would necessate a defence.

"The magazine includes conspicuous advertisements of gambling devices," which, as Mr. Nakamura said, may be the reason. Does he mean that a magazine including inconspicuous advertisements would be alright? He must clarify this point, otherwise he must put an immediate stop to discrimination based upon his private feelings against an exhibitor.

Mr. Masaya Nakamura

The committee must be always be fair and disinterested to every member of the association, however, we doubt it is, because it hasn't been ascertained yet whether or not the committee has sent the same letter to another trade publisher, Game Machine.

We decided to accept it, but, needless to say, we refused to accept the suggestion of temporary suppression of *Coin-Op Journal* in consideration of the reasons mentioned before.

About an hour later, we were visited by Mr. Mori, president of Esco Trade, and Mr. Fukuda, president of Data East, who also suggested either withholding the sale of the magazine until Kobayashi of Coin Journal appeared at the committee, or writing a note in which we would promise them to terminate all advertisements of gambling devices inserted in the magazine within a few months.

Mr. Mori and Mr. Fukuda urged us, with a high-handed attitude, to choose between temporary suppression of the magazine or the note promissing to terminate advertisements, and moreover they required our prompt reply.

What an ill-mannered behavior to an exhibitor who followed the regular proceedings! Besides, they did this

The Amusement Machine Show

The Amusement Machine Show, as was customary with the amusement industry, started from September 30 for a 3-day period at the International Trade Center in Harumi, Tokyo, and ended without external accident at least. But it was very eventful for us.

On September 30th, the first day of the show, when the staff of Coin Journal came back to its booth just after the opening ceremony to begin to cover the show, the secretariat unexpectedly ordered Kobayashi, president of Coin Journal, to report to him. Through the unavoidable circumstances of Kobayashi's absence due to illness, Kitanaka, the chief editor of the Europe bureau, reported to the secretariat of the show and was given notice of the suppression of the magazine by Mr. Nakamura viva voce, which is the beginning of this story.

"Advertisements of gambling devices are conspicuous." This seemed to be the prepared reason for suppression. Yet such a measure towards an exhibitor who followed the necessary procedure is surely rude, oppressive and arrogant.

The Tokyo show is the trade's biggest function, and it may safely be said that every exhibitor had been devoting himself to developing new games and rides so as to exhibit them at the show.

We were in a similar situation. Covering all newly-announced games energetically, we had given information about the games to all our readers and, at the same time, sold magazines to visitors at the show.

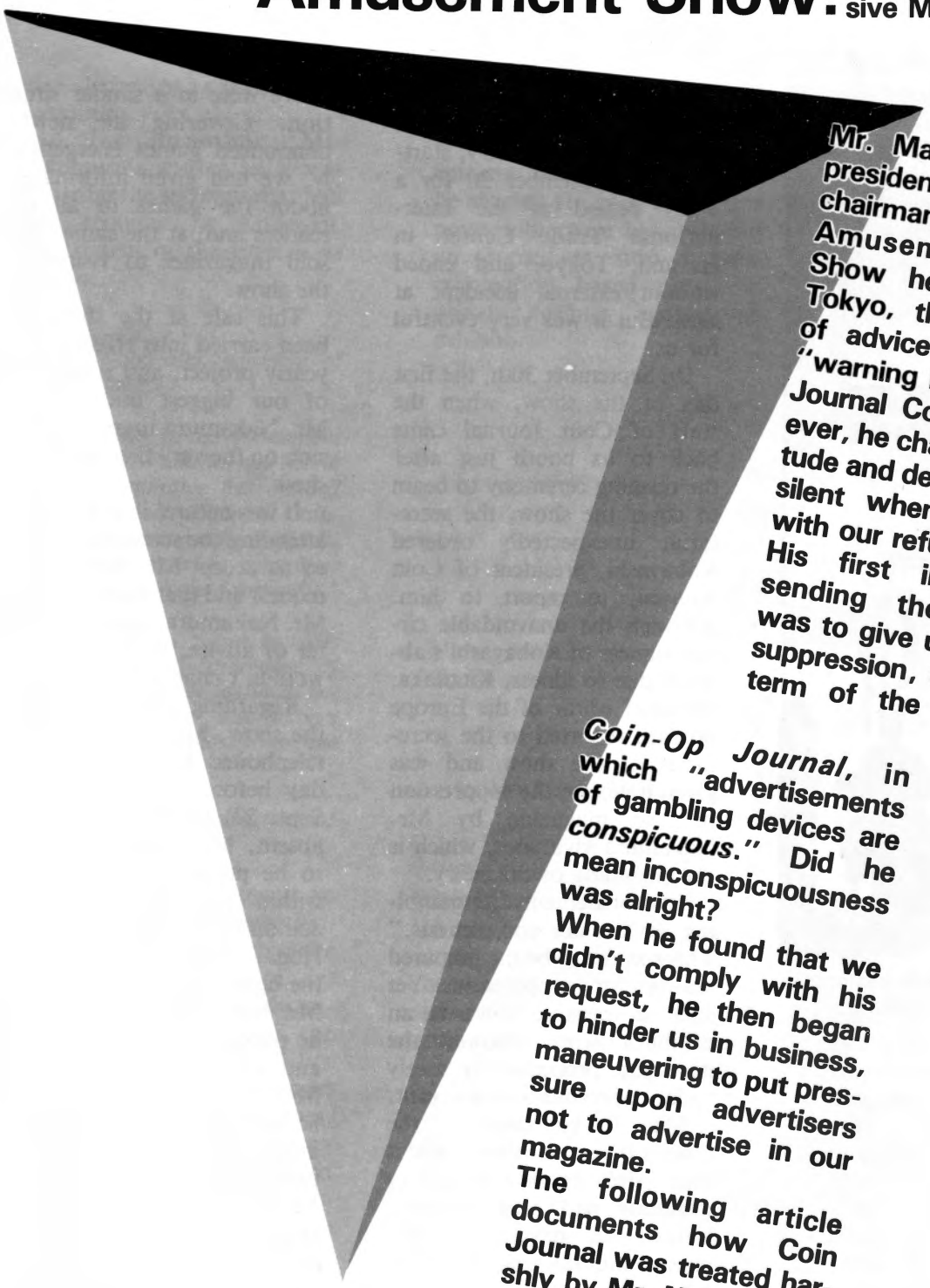
This sale at the show has been carried into effect as our yearly project, and is also one of our biggest undertakings. Mr. Nakamura urged suppression on the very first day of the show.

It was natural that Kitanaka, attending the secretariat, refused to accept Mr. Nakamura's request and that he called upon Mr. Nakamura to present a letter of advice, in writing, if he wouldn't change his attitude.

Regarding this incident at the show, Mr. Nakamura had telephoned Kobayashi on the day before the show started, Sept. 29, however, as he was absent, Mr. Nakamura asked to be put in touch with him within the day. Since we couldn't get in touch with him, Noda, a chief editor, rang up the head office of Namco, but Mr. Nakamura was out. Then he phoned the exhibition place and asked a male clerk what Mr. Nakamura required, but he replied that he didn't know anything about it. Of course, Noda didn't know at all what Mr. Nakamura was driving at. It was at about 4 p.m. and thus the day soon ended. And the next day started with the sur-

Tyranny at the Twentieth Amusement Show.

The Regressive, Oppressive Mr. Nakamura



Mr. Masaya Nakamura, president of Namco and chairman of the 20th Amusement Machine Show held at Harumi, Tokyo, thrust a "letter of advice" and, later a "warning letter" at Coin Journal Co., Ltd., however, he changed his attitude and decided to keep silent when confronted with our refutation.

His first intention in sending these letters was to give us notice of suppression, during the term of the show, of *Coin-Op Journal*, in which "advertisements of gambling devices are *conspicuous*." Did he mean inconspicuousness was alright?

When he found that we didn't comply with his request, he then began to hinder us in business, maneuvering to put pressure upon advertisers not to advertise in our magazine.

The following article documents how Coin Journal was treated harshly by Mr. Nakamura.

translated from Coin-Op Journal Report

信用と実績のタイヨー

人気絶賛・発売中

売り切れ間近

ツーインワン

ゲーム機器はただ単に、機能性だけを追求してもつまらない。そこには、頭と身体をリラックスさせ、微妙な動きに心を引き締める〝燃える何かがなければならない〟。
だから、TWO・IN・ONE。1台で2種類のゲームが、スイッチ1つで楽しめます。

（ロイヤルマージャン⟷7・ポーカー
ロイヤルマージャン⟷5・ポーカー）

TWO IN ONE

5・ポーカー

7・ポーカー

コイコイ

ミニ・ポーカー

ディグ・ダグ

基板売り有ります。

ペンゴ

For Amusement Only
メダルマシンは必ず娯楽用にお使いください。

〒556 大阪市浪速区下寺1丁目4番5号

株式会社 タイヨー ☎06(632)4770(代)

ドコンビネーションです。

キャビネット群

筐体(木製・金属製の２タイプ)

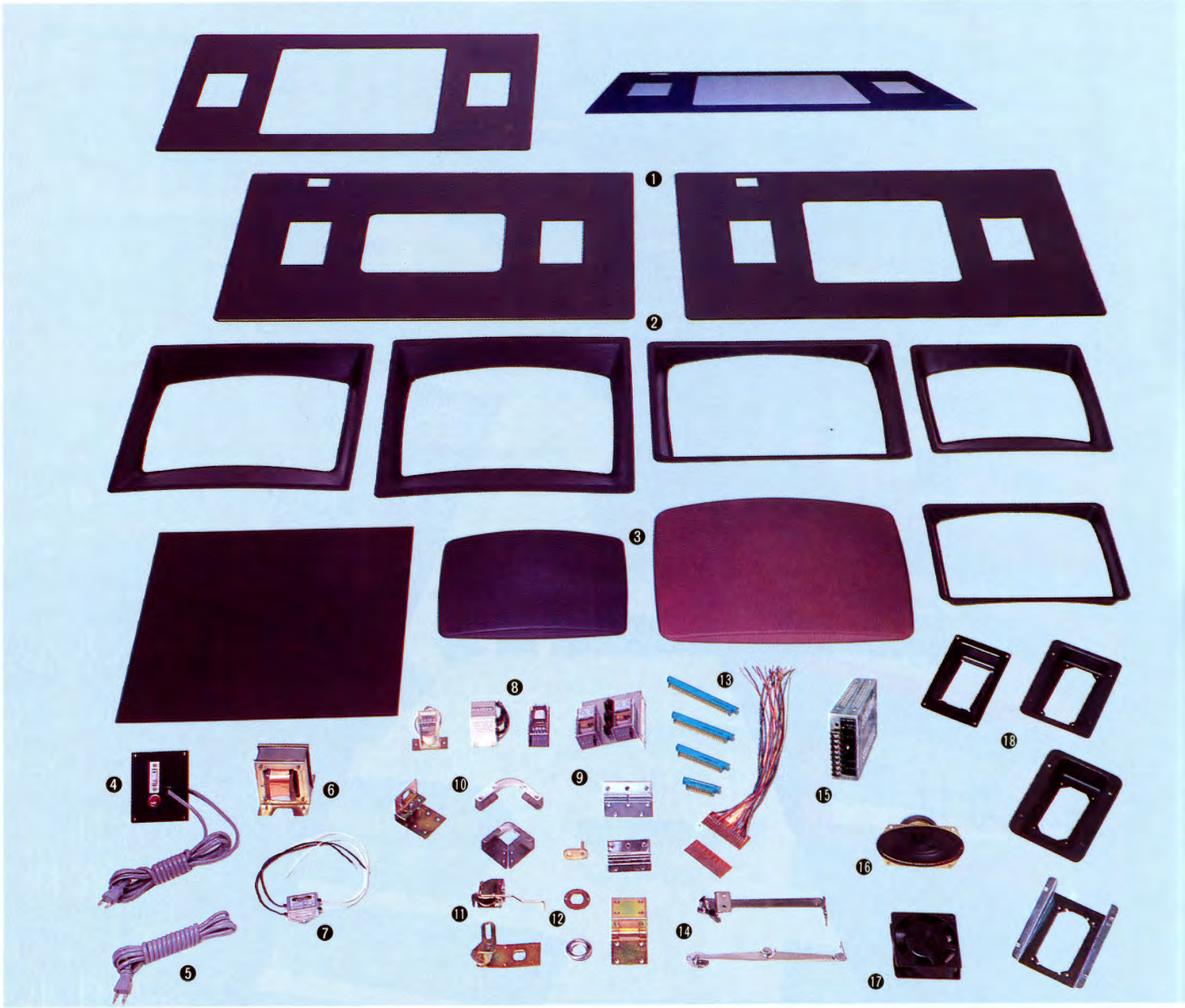
ギャラガタイプ完成品

20インチ完成品

ミニアップライト

あらゆるゲーム機パーツは

メックのパーツならグッ



18吋筐体セット

即、使用可能
モニターは東映製。電源は７Ａ
レバーはオールジュラコンで長寿命
レバーパネルは金属製、アクリル化粧パネル付、ブルーガラスがぴったりです。

電話一本でご要望のあらゆるパーツをお手もとに

メックオリジナル

❶各種天板ガラス
❷各種エスカッション
❸各種スモーク
❹スイッチパネルセット
❺ＡＣコード
❻絶縁トランス
❼ノイズフィルター
❽各種カウンター
❾各種蝶番
❿各種ガラスコーナー金具
⓫コインブロッカー
⓬回り止金具・化粧リング
⓭各種ハーネス
⓮各種天板ステー
⓯スイッチングレギュレター（７Ａ）
⓰スピーカー
⓱ファン
⓲コインシューター枠
⓳筐体足部
⓴金属製アンダーボックス
㉑ロング金庫ボックス
㉒Ｂ管アンダーキャップ
㉓操作パネル
㉔東映モニター
㉕各種ブラウン管ステー
㉖一人用・二人用プレート
㉗各種操作板パネルシール
㉘ボタンセット
㉙20インチ操作パネル
㉚ギャラガタイプパネル
㉛コイン基板
㉜識別機防止基板
㉝各種操作レバー
㉞レバーボール
㉟各種コインシューター
㊱各種マイクロスイッチ
㊲各種打ボタンスイッチ
㊳各種ビス・ネジ
㊴各種鍵

その他多種多様のパーツを取り揃えております。

ラバータイプ

遊技機パーツのスーパー

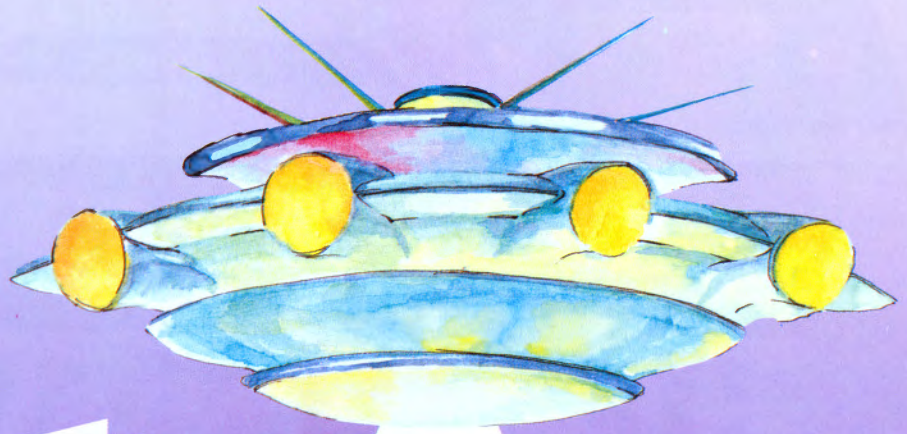
日本メック有限会社

大阪市大淀区大淀中5丁目1番4号 ☎06(453)5255

手続き簡単電話一本！　銀行振込でOK！

●振込銀行 住友銀行　福島支店　当座277697

信頼との遭遇



信　頼

スピーディーな対応

迅速な仕事

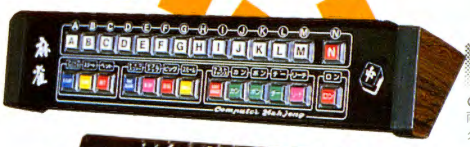
我々は、たとえ小さなビス1本でも、皆様の事を考えて、日本全国どこへでも参ります。
どのような小さなお仕事でもかまいません。
まず、お電話を。
第1にお客様の事を考え、お客様の立場に立って、誠意あるお仕事をいたします。

㈱山陽アムコ
岡山市万倍12の1
☎0862(43)6648㈹

日本アムコ㈱
大阪市城東区諏訪4の5の9
☎06(969)3708㈹

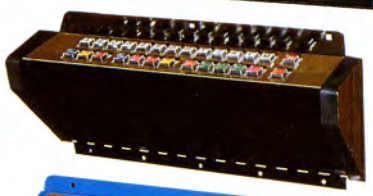
厳選コスモのラインナップ

ＣＪＰ－４型　Ｒ－マージャン（オール金属製）タイトータイプ、今迄に一番多く使用されている　ＣＪＰ－４Ｂ型の黒ラベルも有ります



ＣＪＰ－52型　Ｒ－マージャン両サイド側板（木目プラスチックタイプ）

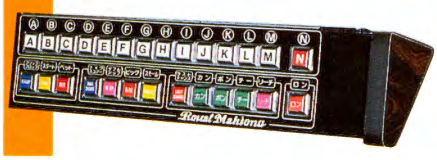
ＣＪＰ－５型　Ｒ－マージャン（オール金属製）タイトータイプ、操作部分が水平に近いＣＪＰ－５Ｂ型の黒ラベルも有ります



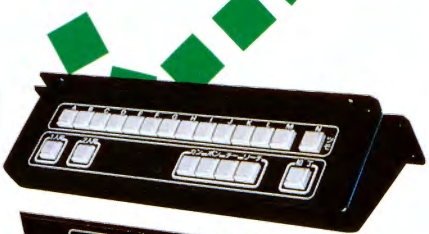
ＣＪＰ－52Ｂ型　Ｒ－マージャン両サイド側板（木目プラスチックタイプ）　黒ラベル

ＣＪＰ－４型　特注品ブルー、特注品レッド、Ｒ－マージャン（オール金属製）タイトータイプ、今迄に一番多く使用されている。カラーはクリーム、ブルー、イエロー、レッド、ブラウンと揃っています。パネルの色種類（カラーオプション）納期３日で受注承ります　セット単位10以上￥500ＵＰ

ＣＪＰ－51型　Ｒ－マージャン両サイド側板（木製タイプ）



ＣＪＰ－51Ｂ型　Ｒ－マージャン両サイド側板（木製タイプ）　黒ラベル

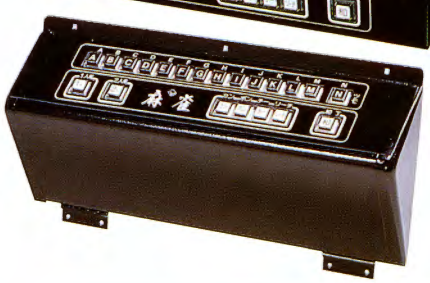


ＣＪＰ－１型　ジャンピューター（オール金属製）使用例　セガ、データイースト

ＣＣ１型　コイコイ用　両サイド側板（木製タイプ）

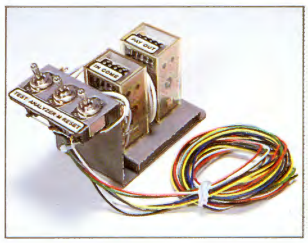
ＣＣ２型　コイコイ用　両サイド側板（木目プラスチックタイプ）

ＣＪＰ－２型　ジャンピューター（オール金属製）使用例　タイトータイプ他全機種



ＣＪＰ－３型　ジャンピューター（新型オール金属製）使用例　タイトータイプ他全機種

レバーパネル　凸凹の２タイプが有ります　各宇宙パネルも揃えています



アナライザーキット

コスモ株式会社　本社：〒570 大阪府守口市八雲東町2-180-8　営業所：〒570 大阪府守口市八雲東町2-205　TEL 06-906-1111(代)
COSMO CO.,LTD. HEAD OFFICE : 2-180-8 YAGUMOHIGASHI-CHO MORIGUCHI-CITY OSAKA 570 JAPAN.

月刊コインジャーナル12月号
昭和56年11月24日第3種郵便物認可
昭和56年12月20日発行 毎月1回20日発行 定価1,100円

あらゆる電子パーツからキャビネットまで・・・

FOR GAME MACHINE

PARTS & CABINET

ゲーム機に関するあらゆる部品を取り揃え
ユーザーのご要望にお応えします。
新製品の開発・製造を行なっている当社の豊富
な経験を生かし、優れた品質と高い信頼で
お届けいたします。

株式会社
名古屋市瑞穂区瑞穂通7丁目22番地
電話 名古屋 851－9291代表

11月1日より、本社が下記住所に移転致しました。今後共、
一層のご愛顧ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

SNK 株式会社 新日本企画

本　　社　大阪市淀川区東三国6丁目1番45号　〒532 ☎(06) 396-1621(代)
東京支店　東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原　〒111 ☎(03)866-6175(代)
福岡営業所　福岡市博多区博多駅東3丁目3-16川清ビル304号　〒812 ☎(092)471-8612～3
むつ営業所　青森県むつ市新町12-4　〒035 ☎(01752)2-7780
東大阪営業所　東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階　〒578 ☎(0729)65-0533